1e Jaargang - Nummer 4 - ƒ 7,95 / BFR 159

HOOG Spel

NU NOG MEER ADVENTURE TIPS

SPELSOFTWARE VOOR:
AMIGA
ATARI ST
C 64
MS-DOS
MSX
NINTENDO
LYNX
SEGA

SPACE QUEST IV - SIM EARTH - LEMMINGS - RED BARON - GODS - SUPER MONACO G.P. - ELITE +

NU LEVERBAAR

GET YOUR KIXX ON 16 BIT!



ATARI ST • AMIGA • PC & COMPATIBLES

ROCK STEADY SOFTWARE • STREETWIZE PRICE

Distributie voor Nederland: HomeSoft, Kuppersweg 63, 2031 EB Haarlem, Telefoon: 023-311241, Telefax: 023-318488
Distributie voor België: TSD, Kuppersweg 65, 2031 EB Haarlem, Telefoon: 023-319273, Telefax: 023-310400

COLOFON

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Tel: 020 6756888
(di/vr) 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)
Fax: 020 6120053

Secretariaat:
Ludmila de Kromme

Medewerkers:
Helen Balens, George Dubbel, Harry d'Emme, Karin de Graaff, Steven Groot, Kati Hamza, Edward Helven, Bas Jansen, Wouter Kooiwijk, Ghlen Livid, Frans van Lunteren, Arnet Nitenink, Peter Mouzo, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riel, Anthony Verhulst, Mart Wils

Vormgeving:
Eddie Aarts, Fonts + Files, Haarlem
Van Tongeren Repro, Haarlem

Lithografie en druk:
van Tongeren Repro, Haarlem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Fax: 020 6120053
Tel: 020 6756888

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten van ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender.
Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-envelop is bijgesloten.

Voorpagina: Dragon's Breath (Palace)

VAN DE EINDREDACTIE



Fraaie foto hierboven, nietwaar? We vonden dat het tijd werd u eindelijk eens te laten zien waar de Hoog Spel redactie zetelt. En waar wij sinds kort ook telefonisch te bereiken zijn, het nummer is 020-6756888; vanuit België moet u 00-31-20-6756888 draaien. Let wel, dit is geen hulp- of tip-lijn, inhoudelijke vragen over spellen et cetera kunnen niet beantwoord worden. Die moet u nog steeds schriftelijk stellen en naar het bekende adres: Postbus 59269, 1040 KG Amsterdam zenden.

Het wordt zomer en dat is duidelijk te merken in de software industrie. Het aantal titels dat uitgebracht wordt, vermindert sterk en sommige softwarehuizen brengen vóór augustus absoluut niets meer uit. Het is vakantie tijd, en laten we wel wezen, gaat u nog achter uw computer zitten wanneer buiten de zon schijnt?? De meeste redactieleden gaan in ieder geval rustig van die zon genieten. Ghlen Livid gaat zijn Schotse familie opzoeken, terwijl Dr. Stikkie zich op een nieuw fenomeen gaat storten waarvan hij in Hoog Spel 5 verslag zal doen.

Met algemene stemmen heeft de redactie dan ook besloten dat we de zomer overslaan wat betreft het uitbrengen van Hoog Spel. Er verschijnt niet genoeg interessants om een blad mee te vullen. Het eerstvolgende nummer, Hoog Spel 5 verschijnt in Augustus, boordevol nieuws inclusief enige aardige verrassingen die we in petto hebben. En dan gaan we eindelijk ook eens op tijd uitkomen. Tien keer per jaar is de bedoeling maar we zijn de afgelopen acht maanden geteisterd door aardig wat mini-rampjes die er iedere keer er weer voor zorgden dat deadlines niet gehaald werden. En Hoog Spel dus niet op tijd uitkwam.

Wat het najaar betreft staat ons flink wat spelplezier te wachten. We hebben begin april de ECTS (European Computer Trade Show) in Londen bezocht waar alle softwarehuizen hun plannen voor het najaar bekend maken. Een aantal zeer goede simulaties komen eraan, zoals *Gunship 2000* en *F117A* van MicroProse. Mirrorsoft/Spectrum Holobyte brengt een nieuwe versie van *Falcon* uit, waarbij de Europese versie *Falcon MkIII* gaat heten en sterk verbeterd is ten opzichte van de Amerikaanse versie *Falcon 3.0*. Of wat te denken van *Jetfighter II* van Velocity Software, en wat we gezien hebben van *Bird's of Prey* van Electronic Arts deed de vingers tintelen.

Ook op adventure gebied gebeurt het nodige. *Heart of China* van Sierra/Dynamix kan ieder moment uitkomen en de Sierra CD-ROMS komt er aan, tegen de tijd dat u dit leest is in ieder geval de CD-ROM van *Mixed Up Mother Goose* leverbaar. *King's Quest V* en *Space Quest IV* komen eind van dit jaar. Lucasfilm werkt hard aan *Indiana Jones IV* en *Secret of Monkey Island II*, welke ook op CD-ROM uit zullen komen.

Voor Sega, Game Boy en Lynx bezitters breken betere tijden aan. Via steeds meer kanalen komen spellen voor deze systemen beschikbaar. Zeker Game Boybezitters profiteren hiervan, voor het Nintendo Entertainment System (NES) ligt de situatie wat moeilijker: De NES-cartridges zijn namelijk land-gebonden, wat betekent dat Amerikaanse of Engelse spellen hier niet werken. Voor Sega, Lynx en de Game Boy geldt dit niet.

In dit nummer van Hoog Spel kunt u overigens weer duidelijk merken hoe spel-gek de Japanse markt is, in Europa was men zeker nooit op het idee gekomen spellen te ontwikkelen voor een zo serieus apparaat als de Sharp Organizer (zie pag. 50/51). Maar in dat opzicht is Japan toch een afwijkend land. En mocht u nog niet genoeg hebben van spellen spelen en zelf aan het ontwikkelen willen slaan, dat kan! Wanneer u dit leest zal de *3D Construction Kit* van Domark volop leverbaar zijn. *3D Construction Kit* is gebaseerd op het Freescape ontwikkelsysteem van Incentive Software. Met dit systeem zijn bijvoorbeeld spellen als *Driller*, en *Mercenary* ontwikkeld. De *3D Construction Kit* overtreft werkelijk alles wat tot op heden uitgebracht is. Op zeer eenvoudige wijze kunt u nu uw eigen 3D spellen maken, met animaties, puzzles, arcade actie, doolhoven en wat u nog meer kunt bedenken. Iedere kit bevat naast de zeer uitgebreide handleiding ook nog een VHS videocassette waar op duidelijke wijze de eerste stappen uitgelegd worden. Het programma - leverbaar voor Amiga, Atari ST, C64 en MS-DOS - arriveerde te laat op de redactie om in deze Hoog Spel besproken te worden, een uitgebreide test kunt u in Hoog Spel 5 verwachten.

En wat ons kantoor betreft, iemand zin in helpen verven?

Prettige Zomer!

IN DIT NUMMER ONDER ANDERE

SPACE QUEST 4

In het vorige nummer van Hoog Spel werd dit nieuwe adventure van Sierra reeds aangekondigd. In dit nummer, heet van de printernaalden, de uitgebreide recensie van Space Quest 4. **pagina 34.**



RED BARON

Het meest realistische vluchtsimulatie programma met als onderwerp het vliegen in de Eerste Wereldoorlog wordt in dit nummer onder vuur genomen. Voor een uitgebreid verslag van het front, zie **pagina 56.**



SIM EARTH

De langverwachte opvolger van de simulatie *Sim City* is gearriveerd. In *Sim Earth* vormt de GAIA evolutietheorie de basis voor het wel en wee van een complete planeet. Hemel op Aarde of een hel? U leest het op **pagina 8.**



LEMMINGS

Psygnosis heeft het in het recente verleden zwaar te verduren gehad in onze pagina's. Heeft Psygnosis zich met *Lemmings* gerevancheerd of stevent men af op een pure zelfmoord? **pagina 29.**



VERDER IN DIT NUMMER

Laatste nieuws, *pag. 12, 24, 48*

Ghlen Livid eiste, en kreeg, meer ruimte voor zijn rubriek, *pagina 52*

GODS, het nieuwste spel van de Bitmap Brothers, *pagina 28*

Knights of the Sky, MicroProse's W.O. I vliegspel, *pagina 38*

Hill Street Blues, probeer de misdaad te stuiten, *pagina 18*

Chip's Challenge, het verslavende puzzelspel voor de Lynx nu ook verkrijgbaar voor andere computers, *pagina 37*

Sharp Organizer, spelen met een zakagenda, *pagina 50*

IN DIT NUMMER GERECENSEERD

TITEL	PAG	AMI	AST	C64	IBM	MSX	LNX	NGB	SHO	SMD
Battle Squadron	27	X	X							X
Box Jockey	51								X	
Chip's Challenge	42	X	X	X	V		X			
Darkman	37				X					
Dragon's Breath	5	X	X		X					
Elite Plus	36				X					
F-1 Race	21							X		
Fray	22					X				
GODS	28	X	X							
Hard Drivin' 2	30	X	X		X					
Hill Street Blues	18	X	X		V					
Hitchhiker's guide to the Galaxy	16	X	X	X	X					
Hound of Shadow	17	X	X		X					
Jyad	7	X	X							
Knights of the Sky	38				X					
Leather Goddess of Phobos	16	X	X		X					
Leisure Suit Larry - trilogie	17	X	X		X					
Lemmings	29	X	X		X					
Links - Bountiful Course	39				X					
Mighty Bombjack	15	X	X	X						
Millionaire 2	59				X					
Ms. Pac-man	20						X			
Pick 'n Pile	37	X	X	X						
Pro Tennis Tour 2	31	X	X	V	V					
Red Baron	56				X					
Robocop	21							X		
RoboSquash	20						X			
Shadow of the Beast	41	X	X	X						
Sim Earth	8	V	V		X					
Space Quest 4	34				X					
Spirit of Excalibur	43	V	V		X					
Stratego	40	V	V	V	X					
S.T.U.N. Runner	14	X	X	X	X					
Super Monaco G.P.	44	X	X	X						
Team Suzuki	33	X	X							
Tetris	50	X	X	X	X	X		X	X	
Turrican 2	39	X	X	X						
Vaxine	23	X	X		X					
Zany Golf	27	X	X		X					X
[illegible]	32				X					

X = nu leverbaar V = nog niet verschenen * = in vorige Hoog Spel gerecenseerd
Verklaring gebruikte afkortingen: AMI = Amiga AST = Atari ST C64 = Commodore 64 IBM = IBM/MS-DOS MSX = MSX LNX = Atari Lynx
NES = Nintendo Entertainment System NGB = Nintendo Gameboy SMD = Sega Megadrive SHO = Sharp Organizer

DRAGON'S BREATH



EEN MOOIE DAG, EEN JONGE VROUW DIE VOOR HAAR LEVEN RENT, EEN DRAAK DIE LOSGELATEN WORDT, EEN LAATSTE SCHREEUW EN ....

Dit is het intro van *Dragons Breath*, een strategisch spel waarin u de rol vertolkt van één van drie monsters die onsterfelijk proberen te worden. Gelukkig is deze gruwelijke aanvangs-scène geheel tekstueel gehouden, in tegenstelling tot de rest van het spel dat grafisch zeer aantrekkelijk genoemd kan worden.

Om in Anrea, het koninkrijk waar het verhaal zich afspeelt, onsterfelijk te worden moet u de troonzaal in de Dwergen Berg zien te bereiken. Hiervoor heeft u drie stukken van een amulet nodig. Maar voor u hiermee kunt beginnen moet u eerst kiezen welke van de drie monsters u wilt besturen. U moet kiezen uit Ohreod de Vrouwelijke Vampier, Bachim de Alchemist en Anetrin het Groene Beest. U kunt er voor kiezen de andere twee door de computer te laten besturen, maar het is ook mogelijk om hen door andere menselijke tegenspelers te laten besturen.

VERSCHILLENDE RONDEN

Het spel bestaat uit ronden. De spelers mogen steeds om beurten een aantal beslissingen nemen, die dan later door de computer simultaan worden uitgevoerd. Elke speler heeft aan het begin van het spel één draak. Deze kunt u gebruiken om de verschillende steden en dorpen in Anrea aan te vallen. Dit levert namelijk geld op; geld dat u overigens weer nodig heeft om aan meer draken te komen. Er bestaan drie verschillende manieren om geld binnen te halen. De eerste is een dorp aanvallen dat in oorlog is met een ander dorp. Dit vijandige dorp zal dan na afloop van de aanval, afhankelijk van de aangerichte schade, een bepaalde donatie doen. De tweede manier is het bevrijden van een gijzelaar, waarvoor een losgeld betaald wordt. Manier drie is de verovering van een dorp om vervolgens belasting te heffen. Dit veroveren geschiedt door een bepaald deel van het dorp te vernietigen. Welke dorpen in met elkaar oorlog zijn en waar zich gijzelaars bevinden, kunt u in uw bibliotheek vinden.

BEWARING

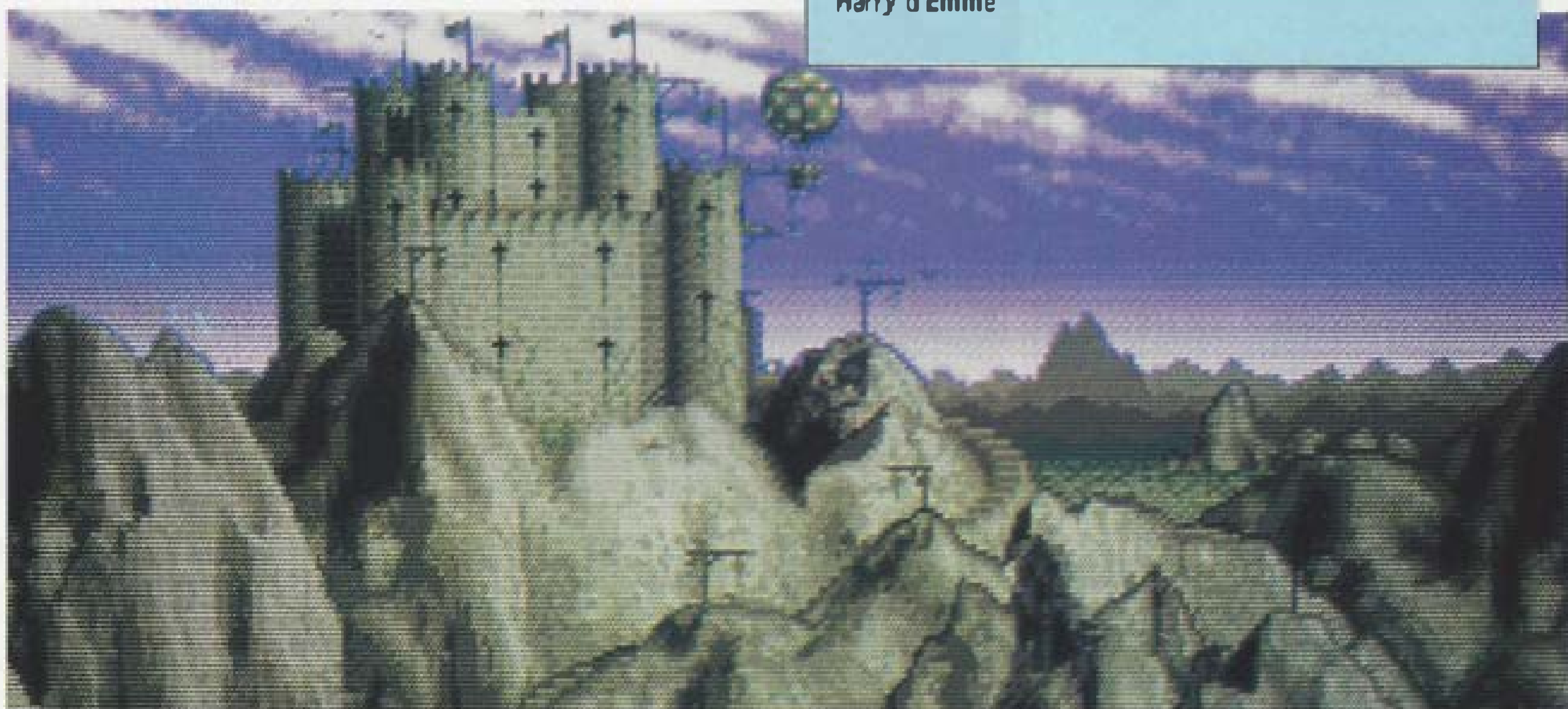
Om de stukken van het amulet te krijgen, dient u de plaats waar een stuk ligt door een draak te laten bewaken. Het spreekt dus voor

AMIGA / ATARI ST

Ook de Atari ST en Amiga versie zijn het aanzien waard waarbij de ST versie qua graphics enigszins achterblijft. Wel dient aangemerkt te worden dat bij de ST en Amiga versie het opbouwen van het scherm aanzienlijk sneller gebeurt. Spelinhoudelijk geldt voor deze versies hetzelfde als voor de MS-DOS versie.

Dragons Breath spreekt mij aan vanwege de combinatie RPG-strategisch spel. *Dragons Breath* is niet eenvoudig, zeker niet voor de beginner, maar na even doorbijten wordt voldoende inhoud geboden om vele uren achter de monitor door te brengen.

Harry d'Emme



MS-DOS

Dragons Breath is een moeilijk strategie-spel en bij voorkeur geschikt voor diegenen die graag lang met een spel bezig zijn. Het is boeiend en kan op meerdere niveaus gespeeld worden. Waarbij de mogelijkheid om met meer spelers tegelijk te spelen een aantrekkelijke factor vormt. Het is zeker één van de mooiste spellen die op het moment voor de PC te krijgen zijn. Zelfs in de 'mindere' grafische modi ziet het er erg fraai uit.
Als u van strategie-spellen houdt, kunt u hier eigenlijk niet omheen.

Houdt er echter rekening mee, het duurt even voordat u thuis bent in Dragons Breath.
Vooral het magische systeem is in het begin moeilijk.
Als men hier echter een tijdje mee gestoeid heeft, wordt het gewoon een kwestie van goed in de tabelletjes kijken.
Dit is waarschijnlijk leuk voor de doorgewinterde strategie-fans die op zoek zijn naar iets nieuws om hun landen in te zetten, maar voor mij is het allemaal net iets te gezocht.

Wat ik wel heel leuk vond aan Dragons Breath is de mogelijkheid om met meer personen tegelijk te spelen.
De computer is trouwens ook een waardige tegenstander.

Grafisch is Dragons Breath erg goed verzorgd.
Dit grafische aspect heeft echter het nadeel dat het wachten tussen de verschillende beslissingsronden erg lang duurt. Telkens ziet u dezelfde, weliswaar heel erg mooie, geanimeerde scènes. Dit gaat op den duur toch wel wat vervelen. Ook het wisselen tussen de verschillende schermen gedurende de ronde werkt vertragend.

Tot slot een kleine tip om u alvast wat op weg te helpen: gebruik uw eerste draak om een klein dorp te veroveren. laat de draak hier zitten en maak de belasting maximaal. Nu krijgt u per beurt 41 goudstukken.
Dit is genoeg om 3 eieren op maximaal uit te broeden.
De computer broedt maar één ei op driekwart uit, zodat u al gauw de overhand heeft. U zult wel moeten zoeken naar een spreuk die de draken sterker maakt, want snel uitgebroede draken zijn erg zwak.

Jan-Willem van Riet

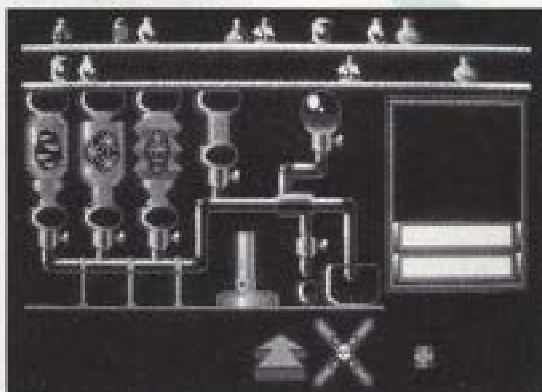
zich dat u minimaal drie draken nodig heeft om het spel te winnen. Om meer draken te krijgen is het de bedoeling dat u drake-eieren laat uitbroeden in uw broedmachines. Voor dit broeden is warmte nodig, en warmte kost uiteraard geld. Tevens is de snelheid



waarmee een ei wordt uitgebroed afhankelijk van de hoeveelheid toegevoerde warmte.
En dan geldt ook nog: hoe langzamer een ei wordt uitgebroed, des te sterker de draak die er uiteindelijk uitkomt.
Nu is kracht niet de enige eigenschap die draken hebben in Dragons Breath.
Ze hebben ook een bepaald gezichtsvermogen, wat belangrijk is om de verschillende stukken van het amulet op te sporen. Daarnaast zijn snelheid en gezondheid belangrijke eigenschappen.
Tot slot heeft een draak nog een zekere slimheid. Deze factor bepaalt hoe goed hij nadenkt tijdens het aanvallen, en dus hoe goed hij tegenaanvallen kan ontwijken.

COMPUTER-GESTUURD OF HANDWERK

Het ontwijken van treffers hoeft u niet aan de computer over te laten. Er wordt namelijk de mogelijkheid geboden om zelf de draak te besturen tijdens de aanval. Kiest u hiervoor, dan wordt - op het moment dat de aanval wordt ingezet - het scherm in tweeën gedeeld.



Links ziet u het landschap, waar uw draak overheen vliegt, voorbij trekken.
Op de grond zijn al en toe huizen en verdedigingswerken te zien. Uw draak kan deze vernietigen door vuur te spugen. Ook vliegen er een soort vliegtuigjes door de lucht die u moet ontwijken.

Rechts staat een aantal karakteristieken van uw draak, zoals zijn gezondheid en hoeveel vuur hij nog heeft. Laat u de computer het vechten doen, dan ziet u een zijaanzicht van het dorp dat u laat aanvallen en hier overheen vliegt uw draak. Tijdens de beslissingsronde heeft u al gekozen met hoeveel inzet uw draak moet proberen om het dorp te vernietigen.

MAGIE

Bovenstaande mogelijkheden zijn in principe genoeg om het spel van menselijke tegenstanders te winnen. Maar als u tegen de computer speelt, zult u nog een andere factor in ogenschouw moeten nemen, namelijk magie.

Het magisch systeem van Dragons Breath is zonder meer uniek te noemen. Het is echter ook erg gecompliceerd. Er bestaan 32 werkzame stoffen, die allemaal hun eigen effect hebben. Bovendien zijn er vier manieren om deze ingrediënten toe te voegen: gemixed, gesneden, geplet of in hun geheel. En of het nog niet genoeg is kan elke stof ook nog verhit of gekoeld worden.

Alle magische mengsels hebben een aantal specifieke kenmerken.
Eerst moet een ingrediënt gekozen worden dat het doel van het mengsel bepaalt. Wil men bijvoorbeeld een spreuk die alleen de draak moet beïnvloeden of juist een heel dorp.
Vervolgens moet gekozen worden wat de werking van het mengsel moet zijn. Moet de draak sterker worden of juist sneller, etc.
Het probleem hierbij is echter dat de ingrediënten die het sterkst werken ook de meeste bijwerkingen hebben. Deze dienen dan weer te worden tegengegaan door andere ingrediënten toe te voegen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Palace
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 69,50/Bfr. 1399
Atari ST ƒ 69,50/Bfr. 1399
MS-DOS ƒ 99,00/Bfr. 1999
Ondersteunde kaarten:
Hercules/Tandy/CGA/EGA/256 k VGA
Muziekkaarten: AdLib
Importeur: Homesoft

De geschiedenis herschreven

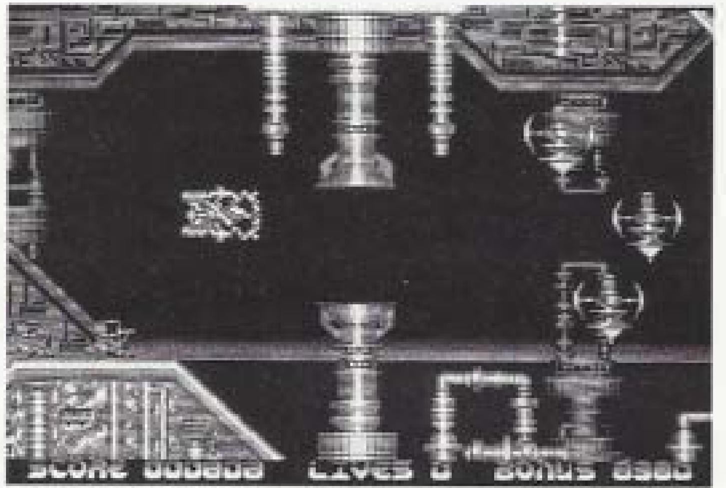
Ilyad

DANKZIJ HET INVENTIEVE GEBRUIK VAN EEN TIJDMACHINE HEEFT ENE BARON ARKHON DE MACHT OVER DE GEHELE WERELD OVERGENOMEN. MET BEHULP VAN DEZE TIJDMACHINE STUURT HIJ NAMELIJK TROEPEN NAAR DAT DEEL VAN DE HISTORIE DAT HIJ ZODANIG WENST TE BEÏNVLOEDEN DAT HIJ WEER STERKER OP HET POLITIEKE PAARD ZIT IN DE HEDENDAAGSE TIJD.

HET VERZET

Natuurlijk bestaat hier verzet tegen, een kleine groep rebellen probeert al jaren de Baron onderuit te halen. U heeft echter een plan ontwikkeld - u bent immers de leider van de rebellen - om door te dringen in een van de bases van de Baron en een tijdmachine te veroveren.

Wanneer u eenmaal de beschikking over een tijdmachine hebt - zo redeneert u - dan kunt u afreizen naar de diverse tijdperken zoals de Schepping, Prehistorie, de Oude Wereld en de Middeleeuwen om orde op zaken te stellen.



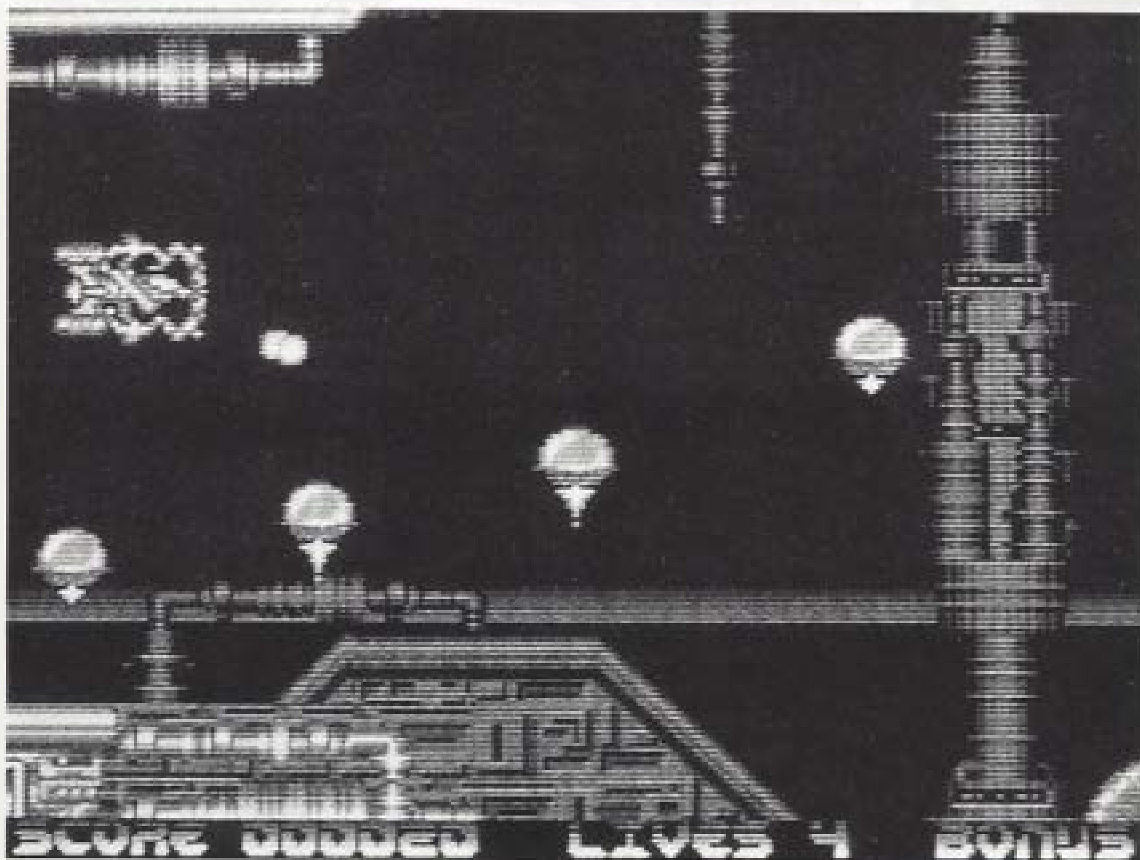
ARCADE ACTIE

Ilyad is pure arcade actie, nadat u zich een weg geschoten heeft door het eerste level komt u bij de tijdmachine terecht. Hier moet u kiezen in welke tijd u verder wilt vechten.

De hoeveelheid tegenstanders is enorm en zij zijn razendsnel. Gelukkig kunt u onderweg bonussen oppikken, welke ondermeer de beschikking over verschillende soorten wapens geven. Of deze genoeg zijn om de 'Boss-monsters', die overigens niet alleen beperkt blijven tot het eind van een level, de baas te zijn kunt u op slechts één manier ontdekken: de vuurknop indrukken en er op af gaan.

Ilyad is een puur arcade actie spel. Het onnozele en zeer summiere gelleuter uit de handleiding over tijdreizen verhelpt daar weinig aan.

In feite is *Ilyad* een kloon van *Scramble* of *R Type* (om maar eens wat soortgelijke doch beduidend betere spellen te noemen). Tot overmaat van ramp is Ilyad ook nog eens een superslechte kloon. De achtergronden zijn fraai, de bewegingen vloeiend en het spel stomvervelend. Behalve botweg stupide de vuurknop ingedrukt houden c.q. schieten valt er in *Ilyad* absoluut niets te beleven.



Kunnen ze in Frankrijk nou echt niets beters verzinnen dan de zoveelste, slechte versie van een uitgekauwd gegeven?? Zelfs Z-Out van Rainbow Arts (zie Hoog Spel 3, pag. 9) is nog beter!

Rotzooi!

Karin de Graaff

Weer een *R Type* kloon, maar deze keer dan wel van een uiterst bedroevend gehalte. Na Z-Out de vorige keer begin ik de hoop op te geven. Klaarblijkelijk zijn Europese softwarehuizen niet langer in staat verfrissende arcade actie spellen in dit genre te bedenken/te maken. Het wordt tijd dat Konami zich met deze handel gaat bemoeien, dan kunnen we eindelijk eens ongegeneerd tekeer gaan in Amiga/ST versies van *Nemesis* of *Salamander*. Gelukkig heb ik mijn MSX nog, daar kan ik die perfecte schietspellen wel op spelen.

Neen, de geschiedenis herschrijven doet Ubi Soft zeker niet met *Ilyad*: zonde van je tijd!

Frans van Lunteren

PRODUKT INFO
FABRIKANT: UBI SOFT
LEVERBAAR VOOR:
AMIGA ƒ 89,50
ATARI ST ƒ 89,50
IMPORTEUR ONBEKEND

Na 'kleinschalige' nabootsing van een stad in Sim City is er nu de omvangrijke planeet-simulatie Sim Earth

Sim

Evolutie-theorie Gaia grondslag van computerspel De levende planeet



Heeft u dat ook? Een beetje moeite om de planten in huis, een bloembak of, nog groter, de tuin 'levend' te houden. Vooral als u het een en ander een beetje toonbaar wilt hebben en houden kost dat nogal wat moeite, energie en kennis. Als er ook nog dieren in of om het huis aanwezig zijn (insecten krijgt u er meestal gratis bij) gaat de omgeving die u moet besturen al aardig op een eigen wereldje lijken. De zorg voor aanvoer van voedsel en energie (uiteraard ook voor uzelf en eventuele huisgenoten), bestrijding van



ziektes en een verantwoorde afvoer van afvalstoffen vraagt inzicht, investering in energie, planning en vertrouwen. Als dat ontbreekt stopt u gewoon met regelen en laat u uw 'wereldje' zijn eigen gang gaan.

Als u uw 'kleine' maar niet onbelangrijke wereldje goed in orde heeft en als het regelen daarvan geen uitdaging meer voor u is kunt u altijd naar iets hogers grijpen. Wat te denken van het bestuur over een hele planeet. Bepaal zelf de samenstelling van een planeet, de atmosfeer, de waterhuishouding, de voedselketen en het totale leven op deze door u ontworpen wereld. Als het mislukt; geen nood. U kunt altijd nog volhouden dat u toch altijd al meer voelde voor het 'natuurlijke' evenwicht. U weet wel, zo'n tuin waarin alles zijn eigen gang gaat en waarin uiteindelijk alleen de heel sterke en vaak heel lelijke planten overleven. Maar ook die planten zorgen voor zuurstof, nietwaar?

"Is this a random world or did you planet?", aldus een aardige woordspeling onder fanatieke beoelenaars van het planeet simulatie-spel.

SimEarth, The Living Planet van Maxis (Ocean voor Europa) is een, op het eerste gezicht nogal ingewikkelde, simulatie van een planeet op een personal computer. Na langere bestudering (het kost beslist behoorlijk wat tijd om de simulatie te doorgronden) blijkt het een prachtig stuk gereedschap te zijn en zelfs een goed computerprogramma dat bij verschillende lessen op een middelbare school niet zou misstaan.

De simulatie (het nabootsen) van een planeet met alles erop, erom en erin is op een 'gewone' huiscomputer niet eenvoudig. Sterker, de huidige 'zware' wetenschappelijke computers zijn nauwelijks in staat om ingewikkelde vormen van leven onder verschillende invloeden van buitenaf op getrouwe wijze na te bootsen.

De ontwerpers van SimEarth zijn zich daarvan bewust. In de forse handleiding bij dit spel wordt op de beperkingen van de simulatie gewezen.

Evolutie



Met het noemen van 'leven in verschillende vormen' komen we bij de basis waarop SimEarth is gebouwd. De evolutie-theorie; of beter, een van de vele evolutie-theorieën. Naast de verschillende theologische verklaringen over het ontstaan en de ontwikkeling van de Aarde met het daarop krioelende leven (gewoonlijk gaat die theorie uit van het bestaan van een god die alles in wijsheid heeft geschapen en in liefde toeziet of alles naar zijn wens gaat) zijn er namelijk nogal wat andere theorieën met evenveel recht van spreken.

De makers van de simulatie SimEarth hebben gekozen voor de evolutie-theorie 'GAIA' van James Lovelock.

Navraag in verschillende boekwinkels leerde dat deze evolutie-theorie op dit moment veel gelezen wordt en blijkbaar bijzonder populair is.

Ook al kunt u in het spel zelf bepalen hoe u een planeet ontwerpt en met hoeveel verschillende levensvormen u die planeet wilt bevolken, uitgangspunt is steeds de evolutie-theorie GAIA.

Levende planeet



Volgens de GAIA-theorie moet een planeet, bijvoorbeeld de Aarde met al zijn levensvormen, worden gezien als een zelf-regulerend geheel. Alles hangt met alles samen. Niets op, om, of in een planeet maakt een geheel onafhankelijke ontwikkeling door. Er bestaat geen absoluut individuele ontwikkeling of verandering van lucht, water, aarde en leven. De ontwikkeling en eventuele verandering van dat leven zal altijd plaatsvinden onder invloed van andere ontwikkelingen en veranderingen op de levende planeet. En ook (haast vanzelfsprekend) door invloeden vanuit de nabije en verre ruimte om de planeet.

Onderbouwing van deze theorie kan worden gevonden in het feit dat de Aarde de laatste 3,6 biljoen jaar 25% meer zonnewarmte te verwerken heeft gekregen, maar dat de gemiddelde temperatuur van 14 graden celsius in dezelfde periode vrijwel gelijk is gebleven.

Regels en hulpmiddelen

Vier factoren vormen de basis van door u te ontwerpen planeten en het daarop aanwezige leven: chemie, geologie, biologie en de mens.

De chemische factor heeft te maken met de atmosfeer om uw planeet en de mogelijkheden van het vrijmaken van energie.

De geologische factor laat u bepalen hoe het klimaat moet zijn, maar ook of u natuurrampen zoals aardbevingen, overstromingen, vulkaanuitbarstingen, bosbranden enz. wilt laten meespelen.

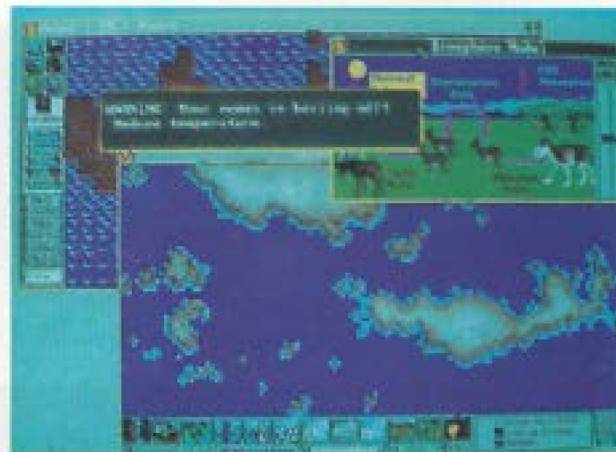
De biologische factor is de door u te bepalen aanwezigheid van



leven, de evolutie van dat leven en de instandhouding van een min of meer geregelde voedselketen. De menselijke factor laat u de keuze voor een bepaalde mate van ontwikkeling van het door u op een planeet geplaatste leven. Technologische ontwikkeling, energiewinning (zonne-, wind-, fossiele- of kernenergie) en energieverbruik, afvalcontrole,

Op enkele planeten is reeds een meer of minder ingewikkelde vorm van leven 'uitgezet'. Uitgaande van de GAIA-theorie is vooral de hoogste vorm van leven voor een groot deel verantwoordelijk voor de conditie van de planeet waarop het leeft. Als we de Aarde als voorbeeld nemen lijkt dat ook wel te kloppen......

sneller te testen staat u een bijzonder apparaat ter beschikking: de Monolith. Hiermee kan de evolutie aanzienlijk sneller worden weergegeven. Het kost wel een belangrijke hoeveelheid van de ter beschikking staande energie.



Aarde



Daisyworld is de meest eenvoudige en 8e 'speelplaneet'. Naast de keuze van de moeilijkste vorm (nr. 1): **Random Planet** (ontwerp een eigen planeet) kan een keuze

kaal rotsblok zonder atmosfeer en met een gemiddelde temperatuur van -53 graden celsius.

7. Venus: de uitdaging om Venus leefbaar te maken. De planeet moet wel eerst iets afkoelen, want de temperatuur is er thans ongeveer 477 graden celsius.

Earth

Spelen met het ontstaan van leven

voedselproduktie. De ontwikkeling kan worden doorkruist door oorlogen of een epidemie.

Er staat u een handvol gereedschappen ter beschikking om de voorgaande factoren geheel naar eigen inzicht te bepalen en met elkaar in evenwicht te brengen. De simulator zelf tenslotte stelt u in staat om uw ontwerpen regelmatig te testen en eventueel aan te passen. Ook is het mogelijk een ontwikkeling te versnellen of juist te vertragen. Door tijdens het scheppen de afbeelding van de planeet Gaia aan te klikken verschijnt op deze planeet een gezicht dat - onder begeleidend commentaar - laat zien of u bedroefd of blij moet zijn met de ontwikkelingen.

Oefenen



Gelukkig wordt u als bediener van de simulator SimEarth niet zomaar in de diepzwarte lege ruimte geworpen. Het spel beschikt over zeven voorontworpen planeten van verschillende samenstelling. Op deze planeten kunt u (op drie steeds moeilijker niveaus) naar hartelust experimenteren met de aanwezige levensvormen en leefomstandigheden, of gunstige omstandigheden scheppen als voorbereiding van enige levensvorm.

Daisyworld



Een goede oefening, voordat u aan een eigen planeet gaat beginnen, is spelen met een van de zeven voorbewerkte simulaties. 'Daisyworld' is een goede keuze. Een planeet vol madeliefjes in acht schakeringen. De keuze is vooral goed omdat deze simulatie het evolutiemodel is waarmee James Lovelock zijn GAIA-theorie aan de buitenwereld tracht duidelijk te maken. In de handleiding is te vinden hoe en waarom dit model werkt. Lichtgekleurde madeliefjes zorgen voor terugkaatsing van een teveel aan warmte (zonnestraling). Donker gekleurde madeliefjes absorberen (in koudere tijden) juist elke vorm van warmtestraling. Als het experiment met de madeliefjes u bevalt, kunt u overgaan tot het creëren van een eigen planeet. Bepaal de omvang en ligging van oceanen en land. Bevolk de planeet van uw dromen met levensvormen (van één-cellige tot intelligente soorten) en kies eventueel een overheersende vorm van leven.

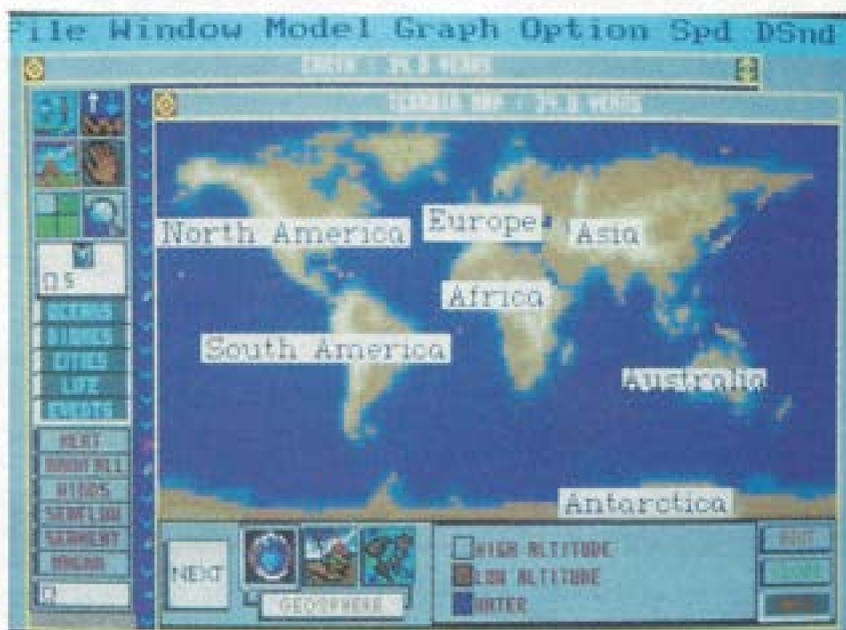
Zo'n overheersende vorm hoeft overigens niet menselijk te zijn. U kunt elke levensvorm ontwikkelen en op intelligent niveau brengen. Om de effecten van uw keus

worden gemaakt uit de volgende mogelijkheden:

2. Aquarium: bouwen van continenten op een uit water bestaande planeet, zodat de ontwikkeling van intelligent leven kan beginnen.

3. Stag Nation: help de Aardbewoners zich te ontwikkelen vanaf het stenen tijdperk.

4. Earth: bestuur de Aarde vanaf 550 miljoen jaar geleden. We staan aan het begin van de evolutie.



5. Earth: start de simulatie vanaf heden (1990) en los de huidige problemen op.

6. Mars: probeer in 500 jaar de Rode planeet groen en leefbaar te maken voor bewoning door Aardwezens. Mars is nu nog een

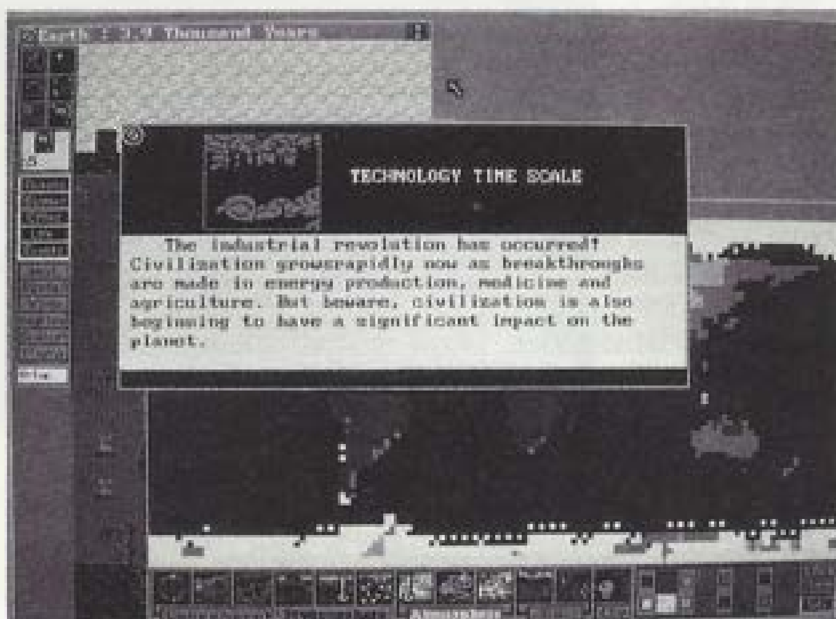
Voordat u met een van deze planeten aan het 'scheppen' slaat moet nog een moeilijkheidsgraad worden gekozen. U kunt kiezen uit: eenvoudig, Experimenteel of drie trappen van moeilijkheid met de beschikking over steeds minder energie om alles tot een goed einde te brengen.

Minder energie komt uiteindelijk neer op minder tijd (in biljoenen jaren gemeten) om van uw keuze een 'plaatje' van een planeet te maken.

Informatietijdperk



De grootste uitdaging voor veel mensen zal planeet nummer 5 zijn, de Aarde op dit moment. Vrijwel aan het begin van het informatietijdperk



maar intussen ook in het besef dat er van alles is misgegaan in de voorgaande 50 jaar van het atoomtijdperk. Luchtvervuiling, waterverontreiniging, problemen met de energievoorziening, maar ook twijfels over kernenergie, regelmatig hongersnood in grote delen van de wereld, broeikaseffect, overbevolking, drinkwatertekorten en de dreiging van een oorlog waarbij atoomwapens of gifgassen gebruikt kunnen worden.

Als daar ook nog economische problemen bij komen blijkt het kiezen van de juiste oplossing alleen maar moeilijker.

Het is de bedoeling om het atoomtijdperk op een nette manier af te sluiten en via het toekomstige informatietijdperk door te stoten naar de verre toekomst: het nanotech-tijdperk. Daarmee zijn we tevens in een tijdperk aangekomen waarin zeer waarschijnlijk andere planeten worden onderzocht op bewoonbaarheid.

Help



Niemand (als het goed is uzelf in de eerste plaats) mag verwachten dat alles in dit spel vanaf het eerste moment duidelijk is en goed gaat. Geen vragen, geen problemen.

De simulator beschikt op elk moment tijdens het spel over een 'direct hulp-toets'. Door het indrukken van de <SHIFT> toets en door het plaatsen van de cursor op de plaats van het beeldscherm waarover u informatie wenst, verschijnt er (na een muisklik of het indrukken van de spatiebalk) op het scherm een tekst met uitleg over het betreffende schermdeel. In het programma is tevens een verklarende woordenlijst opgenomen die op elk moment tijdens de simulatie kan worden aangeroepen. Ook is er een zogeheten lesonderdeel in het programma verwerkt. Dit onderdeel is op elk moment, ook tijdens het gebruik van een hulpscherm, op te roepen.

Techniek



Er is nog iets waar u rekening mee moet houden na het creëren van een planeet. Uw tijd voor het ontwikkelen van een aanvaardbare balans van het leven op uw planeet is zeer beperkt. Hooguit 10 biljoen jaar staan u ter beschikking om uw ideale planeet te realiseren. In de 'hoge simulatiesnelheid' schieten jaren als seconden voorbij. Gelukkig is het mogelijk de tijd iets te vertragen zodat u de ontwikkelingen wat gemakkelijker kunt bijhouden en sturen. Hou vooral ook rekening met de beperkte hoeveelheid energie die u ter beschikking staat. Als u even in gedachte wilt houden dat de evolutie nog maar ongeveer 600 biljoen jaar geleden begonnen is, dan zult u begrijpen dat enige haast geboden is. Zeker als u van het begin van die evolutie wilt aanvangen.
Eerst de geologische periode (de bouw van de planeet), dan de lange periode van evolutie om daarna e aan te belanden in de periode van het stenen tijdperk (sommige plaatsen op Aarde hebben dat tijdperk nog altijd niet verlaten). Vervolgens het bronzen tijdperk, het ijzer tijdperk, de industriële revolutie en het huidige atoomtijdperk. We staan aan het begin van het informatietijdperk. Over ongeveer 10 biljoen jaar zal deze planeet zo heet worden dat er geen leven meer mogelijk is.

Beperkingen



De simulatie SimEarth is in al zijn ingewikkeldheid slechts een ruwe schets van een theorie (GAIA) over de ontwikkeling van het leven. Daarmee is echter geen geheel verkeerde schets van die evolutietheorie gegeven. Hooguit zijn er enkele veronderstellingen opgenomen die niet noodzakelijkerwijs waar hoeven te zijn. Eén van die voor ons mensen nogal vleiende veronderstellingen is de theorie dat wij de enige soort in het heelal zijn die beschikken over intelligentie. Verder heeft de simulator, afhankelijk van de door u gebruikte computer en de ingewikkeldheid van de door u samengestelde planeet met de aanwezige vormen van leven, nogal wat tijd nodig om regelmatig berekeningen en tests uit te voeren. Om die reden is het niet aan te bevelen een al te lichte computer (XT) met dit omvangrijke programma te laden. Tevens is het bezit van een kleurenmonitor haast een must.

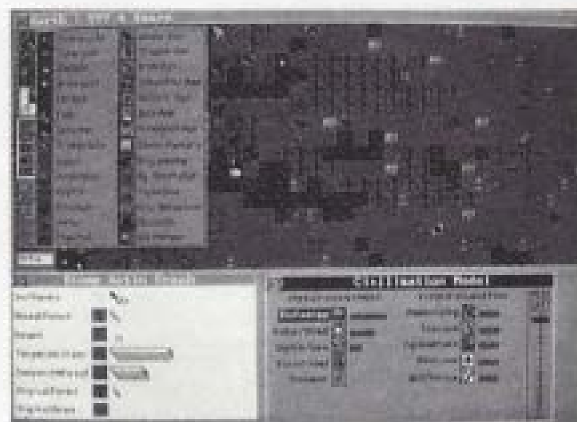


Een uitdaging. Gebruik het gereedschap in de computersimulatie Sim Earth om de Aarde nog twee tijdperken in leven te houden.

Kopieerbeveiliging



Het programma heeft geen beveiliging tegen het kopiëren van de programmaschijven. Er is wel een andere



PRODUKT INFO

Programma: SimEarth (planeetsimulatie)
Fabrikant: Maxis/Ocean
Leverbaar voor: MS-DOS (640 Kb) en Apple Macintosh ƒ 139,50/Bfr 2799

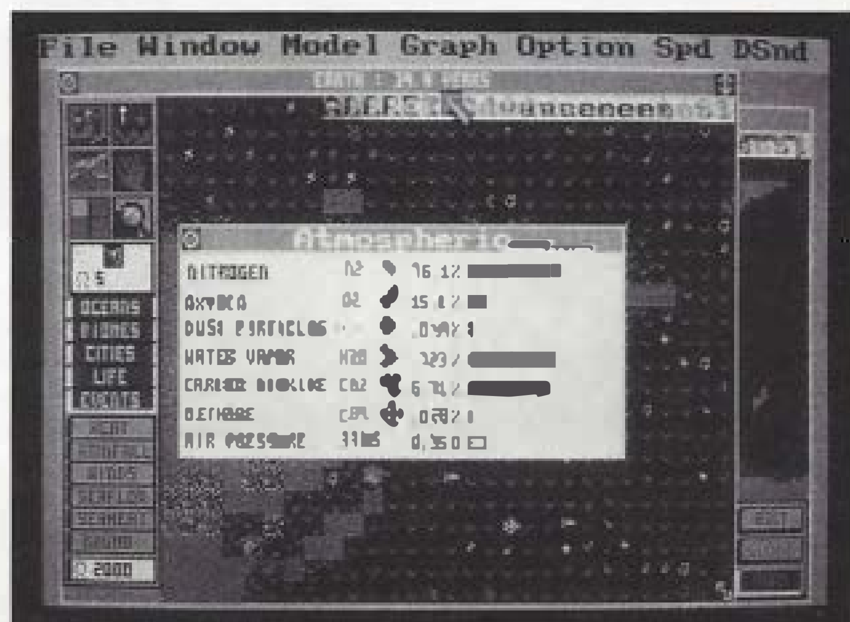
Ondersteunde kaarten: VGA/MCGA/EGA/Hercules & Tandy Graphics
Muziekkaarten: AdLib/SoundBlaster/SoundMaster/Msound & Tandy sound
Muis- en toetsenbord besturing. Muisbesturing geniet voorkeur
Aanbevolen: minimaal AT met harde schijf en kleurenmonitor

Amiga, Amiga CDTV (Amiga CD-ROM), Atari ST eind 1991
[illegible]

manier van beveiliging ingebouwd. Voor het starten van de simulatie van een planeet moet u een door de simulator gestelde vraag beantwoorden. Het antwoord op de gestelde vraag is altijd in de, op zich heel interessante, handleiding te vinden.
Voor het beantwoorden van de gestelde vragen moet kennis worden genomen van enkele

Een nog grotere uitdaging. Maak de woeste en koude planeet Mars bewoonbaar

Earth



wetenswaardigheden over de in ons zonnestelsel ronddraaiende planeten. In de betreffende bijlage is de positie van die planeten ten opzichte van onze zon en een handvol aardige feiten over die hemellichamen opgenomen.

Controle



Als u het allemaal voor elkaar heeft en een prachtige planeet heeft geschapen waar alles reilt en zeilt zoals u wilt (schone lucht en water, voldoende voedsel, geen oorlogen meer en toch een economisch evenwicht, een gerepareerde ozonlaag en een langzaam verminderend broeikaseffect) moet u in uw overmoed niet het overzicht verliezen.

Vooral de beheersing over meer of minder regen in een bepaald gebied kan uit de hand lopen. Het mag bijvoorbeeld niet zo zijn dat in een langdurige periode van onoplettendheid uwerzijds één van de door u geschapen aardlingen 's morgens wakker wordt, uit het raam kijkt en naar de partner roept: "Hé, eindelijk weer eens een lekker regenbuitje!", terwijl de zondvloed begint...

MS-DOS

Laten we wel wezen, SimEarth is geen spel (simulatie is daarom een veel betere aanduiding) voor liefhebber van snelle actie. SimEarth is veel meer een stuk gereedschap voor in de geologie, ecologie, evolutie en biologie geïnteresseerde leken. Ondanks goede bestudering en spelen van dit meesterlijke computerprogramma voor de MS DOS computer kunt u echter vervolgens niet zonder meer afstuderen in een van de genoemde wetenschappen.
Dit uitstekende programma geeft wel een redelijk inzicht in de verschillende disciplines en een aardig kijkje achter de schermen, de geschiedenis en ontwikkeling, betreffende het wel en wee van onder andere de planeet die we onze Aarde noemen en de om ons heen bewegende planeten.
De Nederlandse distributeur noemt SimEarth een planetaire spreadsheet en eerlijk gezegd, dat is het ook!

Het enige minpuntje van SimEarth vond ik het geluid. Dit was echter snel uitgeschakeld zodat ik mij volledig kon concentreren op mijn werkzaamheden op een levende, doch uiterst stille, planeet.

Mijn interesse voor de problemen die we met z'n allen op deze planeet hebben veroorzaakt en de oplossingen die we nu bedenken is na het starten van de simulatie SimEarth behoorlijk toegenomen. Persoonlijk ben ik vast van plan die belangstelling een tijdje in leven te houden. Het lijkt een mooi doel om, al was het maar in deze simulatie, de Aarde en haar bewoners naar een vredige toekomst te leiden. Geen hongersnood meer in de Derde Wereld, geen energie-oorlogen, een schone lucht en voldoende drinkbaar water voor iedereen.
Die zorg om voldoende drinkwater zal zonder enige twijfel uitgroeien tot een nieuwe Aardse zorg. Vermoedelijk wordt over een jaar of tien, vijftien het bezit van drinkbaar water de oorzaak van enkele (misschien zelfs wel vele) oorlogen.

Als ik voor die tijd een zinvolle oplossing heb (met of zonder hulp van SimEarth) zal ik deze graag aan de machthebbers doorgeven. U ook, hoop ik.

Robert K. Reurslag

I play 3D Soccer



Totaal-voetbal, aanvallend voetbal en WK wedstrijden hebben één ding gemeen. Hun werkelijkheid wordt door geen enkel voetbalspel op de computer goed nagebootst. Daar schijnt nu echter verandering in te komen met de komst van I play 3D soccer van het Italiaanse softwarehuis Simulmondo.

Men claimt dat dit spel de werkelijkheid zeer dicht benadert, zowel qua realisme als spanning. Volgens de makers is I play 3D soccer de meest natuurgetrouwe simulatie van 's werelds populairste sport.
De speler bestuurt een bepaalde speler en de gehele wedstrijd wordt door de ogen van die speler in 3D vector graphics gade geslagen. Andere spelers en de bal worden groter weergegeven naarmate men zelf dichterbij komt. Tijdens de wedstrijd kan men de opstelling wijzigen. Het gezichtspunt van de speler wordt dan dienovereenkomstig aangepast. De graphics zijn in elk geval veelbelovend, getuige bijgaande foto van het spel. Uiteraard kent het spel een optie voor twee spelers.

Aan het einde van de wedstrijd kan men deze - of een bepaald gedeelte ervan - nog eens in de herhaling bekijken. Hierbij kan men dan kiezen of dit in slow-motion moet gebeuren en vanuit welk standpunt men wil kijken. Wij zijn uitermate benieuwd of de speelbaarheid van Kick Off 2 wordt overtroffen.

Impressions
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

HERO QUEST

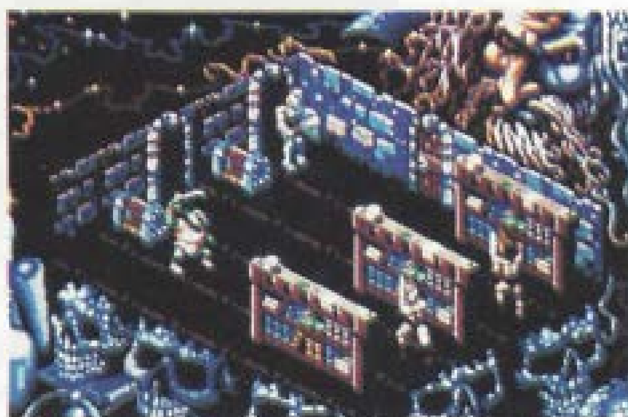
Mocht de naam bekend klinken, dat klopt. Ook Sierra On-Line heeft een spel dat Hero's Quest heet, maar sinds kort is die naam in Quest for Glory veranderd. Dat laatste juist vanwege dit nieuwe spel van Gremlin Graphics.

Met Hero Quest betreedt Gremlin nieuwe paden. Waar men de laatste tijd geijverd heeft voor goede race simulaties, waagt men zich nu aan de Role Playing Games.
Hero Quest is van oorsprong een zeer beroemd bordspel, het beste bordspel van 1989. In Nederland is het spel door Milton Bradley in een Nederlandstalige versie uitgebracht.

Hero Quest is een 'fantasy adventure' waarin elven, tovenaars, barbaren en dwergen het opnemen tegen de machten van kwaad, op zoek naar verborgen rijkdommen. In Hero Quest - The Computergame betreedt u de onderwereld van Morcar, de zwarte Magiër. Zijn donkere grotten bevatten vele gevaren, verschrikkelijke monsters, dodelijke vallen en meer......

Ieder spel is een uniek adventure dat zich in verschillende ondergrondse vestingen kan afspelen. U moet donkere, onverlichte tunnels en geheimzinnige kamers doorzoeken, steeds op uw hoede zijnd voor de boze volgelingen van Morcar. Ieder adventure brengt u nader tot de status van Held, een eer die echter slechts weinigen bereiken.

U kunt de kleding van een van de vier volgende helden aantrekken:



- De Barbaar, een machtige strijder uit de grensgebieden. Slechts een enkeling kan het tegen hem opnemen in de strijd.
- De Elf. Een oud en trots ras wiens vechterstechnieken niet zo bijzonder zijn als de magie die hij beheerst.
- De Tovenaar. Meester in vreemde magie, niemand is zijn gelijke.
- De Dwerg, een stoere krijger met de opvallende eigenschap verborgen deuren en vallen snel te bespeuren.

Kunt u overleven in de wereld van Hero Quest...en de grootste krijger aller tijden en redder van het land worden?

Gremlin Graphics
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

CHUCK ROCK



Chuck Rock is de titel van een nieuw spel van Core Design. Het spel speelt zich af in het stenen tijdperk, maar de bewoners zijn - net als de Flintstones - van alle gemakken voorzien.
Als het spel begint zit Chuck Rock rustig naar de TV te kijken, terwijl zijn vrouw Ophelia de was buiten ophangt. Op het moment dat ze zich voorover buigt om de tijgerslip van haar man uit het schild van een schildpad te pakken, wordt zij beslopen door de kwaadaardige Garry Gritter (inderdaad, compleet met net zo'n vetkuif als de bejaarde pop-ster Garry Glitter). Na een klap met zijn knots sleept Garry de bewusteloze Ophelia weg.
Chuck wordt gealarmeerd door het lawaai en rent naar buiten, waar hem door een hulpvaardig vogeltje de richting wordt gewezen waarin Garry met zijn vrouw verdwenen is.
De tijgerslip hangt nog te druipen aan de waslijn, dus Chuck hult zich in wat bladeren van een nabije plant.

Hierna is hij gereed om de achtervolging in te zetten in dit platformspel dat uit vijf niveaus bestaat. Elk niveau is weer in een aantal segmenten verdeeld.

Her en der liggen stenen die Chuck kan oprapen en als wapens kan gebruiken. De stenen kunnen ook bescherming bieden tegen de kokosnoten, die apen naar het hoofd van Chuck gooien. Nadeel van de stenen is echter het gewicht. Hierdoor kan de held niet meer zo hoog springen als anders. Aan het einde van elk niveau zal Chuck een 'Boss monster' moeten verslaan.

Als het spel net zo goed speelt als het er uit ziet, heeft Core weer een potentiële hit in handen. Wij zijn zeer benieuwd!



Core Design
Amiga, Atari ST

MEGA PHOENIX

Het luchtruim van de ruimte kolonie Noslet.2 wordt onveilig gemaakt door grote zwermen metalen vogels. De vijand is teruggekeerd en is gereed om de dreigementen uit te voeren. Ze zijn gekomen met hun dodelijke Megaphoenix ruimteschepen. De schepen zijn uitgerust met anti-raket deflectoren en tot aan de nok gevuld met dodelijke proton eieren.



De vijand was echter niet op de hoogte van het bestaan van de nieuwe gevechtstoestellen van de confederatie. Bovendien kennen de doorgewinterde piloten geen enkele vrees.

Volgens Dinamic, de Spaanse fabrikant van dit spel, hebben we te maken met een vernieuwde versie van de inmiddels klassieke voorbeelden uit dit genre schietspellen.

Wij hopen u in het volgende nummer van Hoog Spel te kunnen melden of de vernieuwingen ook tot een verbetering hebben geleid.

Dinamic,
Amiga, Atari ST,
C64, MS-DOS, MSX



Pac mania



Een van de beroemdste figuren uit de geschiedenis van computerspellen is zonder twijfel Pacman. Toen het spel in het begin van de jaren '80 werd geintroduceerd, was er al snel sprake van een regelrechte gekte, gevolgd door een grootscheepse merchandising campagne. Men kon het zo gek niet bedenken of het werd verkocht. De beschikbare artikelen liepen uiteen van knuffeldiertjes tot een bordspel. De gele veelvraat had zelfs een eigen fanclub! Ook de single Pac-man Fever van Buckner & Garcia scoorde hoog in de diverse hitlijsten.

Na al die jaren maakt Pac-man, de razende happer zijn rentree, dit maal in Pacmania voor het Sega Master Systeem. Dit spel werd reeds geruime tijd geleden uitgegeven voor diverse computers waaronder de Amiga, Atari ST, MSX en C64. Pacmania kent ten opzichte van Pac-man twee belangrijke verschillen. Op de eerste plaats wordt het doolhof waar de gele veelvraat doorheen rent in 3D weergegeven en is dit groter dan het beeldscherm.

TECMAGIK

Het tweede verschil is dat de held nu over de hem bedreigende geesten kan heenspringen.
Bij terugkeer in zijn woonplaats ontdekt Pac-man dat er het een en ander veranderd is. Het eens zo bekende doolhof is gewijzigd in vier verschillende gebieden die de namen Block Town,

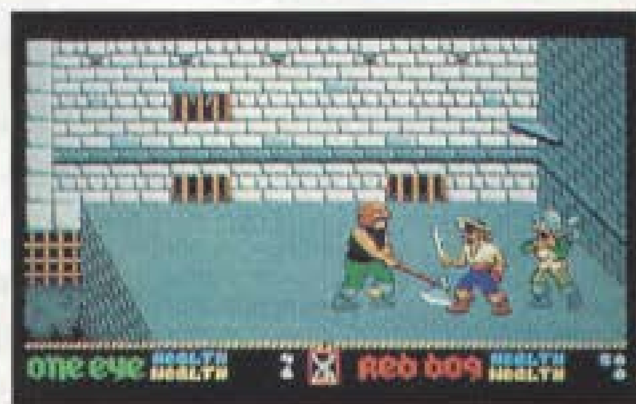


Pac-man's Park, Sandbox en Jungle Steps dragen. Speciaal voor de uitvoering voor het Sega Master Systeem is een geheim land, Coin World opgenomen. Dit is een bezoekje meer dan waard, maar probeer het eerst maar eens te vinden.

U heeft snelle reflexen en inzicht nodig om Pac-man door de krankzinnige doolhoven te loodsen. Onderweg moet hij, net als vroeger, voedsel vergaren en de energiepillen stellen hem gedurende korte tijd in staat de ronddolende geesten te verzwelgen. Gelukkig veranderen sommige dingen nooit.

Tecmagik
Sega Master Systeem

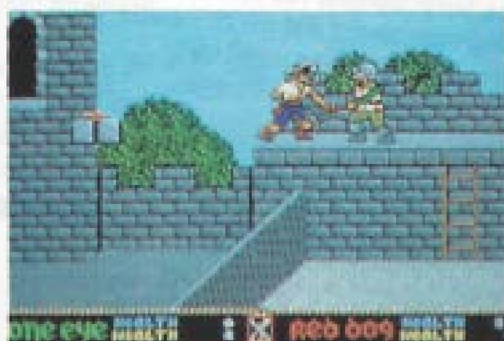
SKULL & CROSSBONES



Als piraat onderneemt u een gevaarlijke tocht op zoek naar voedsel, drank, buit en wraak. U dient kapiteins te verslaan op volle zee en schone dames in nood te redden. Ook aan land zult u de nodige bloedstollende gevechten moeten leveren tegen goed getrainde krijgslieden. Nadat u vervolgens door geheimzinnige grotten hebt gezworven staat u oog in oog met de persoon waar het allemaal om begonnen was. Slaagt u erin hem te verslaan en zodoende eindelijk wraak te kunnen nemen voor het u aangedane onrecht?



Skull & Crossbones is een spannend piratenspel dat geschikt is voor 1 of 2 spelers. Om te winnen moet u bewijzen dat u uitstekend met een zwaard overweg kunt.



Domark
Amiga, Atari ST, C64

S.T.U.N. RUNNER

IN DIT SPEL IS DE SPELER PILOOT VAN EEN FUTURISTISCH VOERTUIG DAT IN EEN RACE TEGEN DE KLOK ZO SNEL MOGELIJK NAAR DE FINISH MOET WORDEN GESTUURD. HET PARCOURS WORDT GEVORMD DOOR EEN COMBINATIE VAN NORMALE STUKKEN WEG, SPRINGSCHANSEN, HEUVELS EN TUNNELBUIZEN. VAN DIT UITGEBREIDE STELSEL VAN TUNNELBUIZEN IS OVERIGENS OOK DE NAAM VAN HET SPEL AFGELEID, AANGEZIEN S.T.U.N. DE AFKORTING IS VOOR SPREADTUNNEL UNDERGROUND NETWORK.

GEVAREN IN OVERVLOED

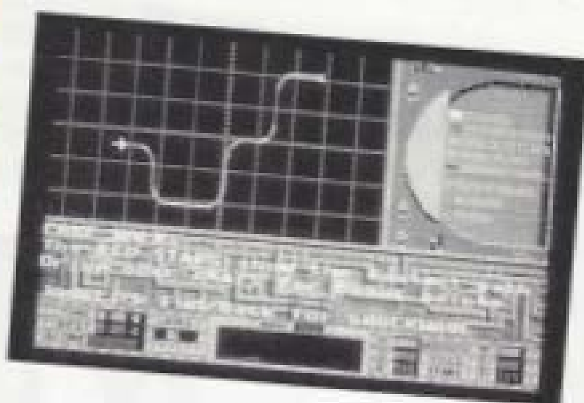
Natuurlijk hoeft de speler geen plezierrit te verwachten. Niet alleen moet hij binnen een bepaalde tijdlimiet de finish zien te bereiken, maar ook worden de wegen onveilig gemaakt door andere voertuigen.
Het botsen met een andere weggebruiker heeft als belangrijkste consequentie dat het eigen voertuig vertraagd wordt. Maar gelukkig kunnen de meeste van deze lastposten met een of meerdere goed gerichte schoten van het boordgeschut uit de weg worden geruimd.
Soms is een schokgolf echter de enige oplossing.

BONUSSEN

Onderweg moet men ook nog eens proberen bonussen op te pikken door over gekleurde sterren te racen.

De bonussen hebben bijvoorbeeld tot gevolg dat de maximumsnelheid van het voertuig tijdelijk verhoogd wordt van 500 tot 900 mijl per uur.

Door over genoeg sterren te rijden kan men ook voldoende energie verzamelen om een schokgolf, vergelijkbaar met een smartbomb, te verspreiden.





C64

Wat een gruwelijk mislukt spel is dit. Niets is er bewaard gebleven van het origineel.
De polygoon graphics zijn - logischerwijze - vervangen door sprites. Het resultaat is een zeldzaam schokkerig spel dat me al na een paar minuten spelen behoorlijk de keel uitkwam.

Nee, met dit spel vliegt Domark behoorlijk uit de bocht.

Frans van Lunteren

FUTURISTISCHE BOBSLEE

Het rijden in een S.T.U.N. Runner is het beste te vergelijken met een afdaling in een bobslee. Alleen door in de tunnels de optimale lijn te blijven volgen zal men voldoende snelheid houden.

Een bijzonder belangrijk hulpmiddel hierbij zijn de turbovakken. Indien u deze raakt bereikt het voertuig een snelheid van maar liefst 900 mijl per uur. Het wordt dan transparant en kan zonder vertraging zelfs dwars door andere voertuigen heenrijden.



ATARI ST

Toen Domark aankondigde het spel S.T.U.N. Runner te gaan uitbrengen voor diverse computers had een aantal recensenten een hard hoofd in het welslagen van deze onderneming. Eerlijk is eerlijk, ze hebben gelijk gekregen. Van de snelle actie die het spel in de hallen kenmerkte is niets overgebleven. Wat wel gebleven is, is een uiterst saai spel waarin de besturing weinig realistisch is.
Hier en daar is de tijdlimiet wel erg krap. Op het eerste niveau - dat normaal gesproken toch een soort training zou moeten zijn om de speler voor te bereiden op hetgeen nog komen gaat - is het kleinste foutje al genoeg om het einde van het spel te betekenen. Ronduit irritant is het volgende verschijnsel. Als men de finishlijn passeert met precies 0 seconden over, gebeurt het soms dat de computer toch vindt dat men te laat is en het spel voor afgelopen verklaart.
Merkwaardig genoeg zijn de latere niveaus wat eenvoudiger.

Gewoon laten liggen.

Edward Hellven

PRODUKT INFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BFR 1799
Atari ST ƒ 89,50/BFR 1799
C64 cass ƒ 39,95/BFR 799
C64 disk ƒ 55,00/BFR 1099

Importeur: Homesoft

De MS-DOS versie gaat ƒ 99,00/BFR 1999 kosten. Waarschijnlijk worden Hercules/CGA/EGA/Tandy graphics ondersteund. Over muziekkaarten is nog niets definitief bekend.

Het oorspronkelijke Bomb Jack, gebaseerd op de moeilijke hallenkast van Tecmo, verscheen in 1986 voor ondermeer C64, Amstrad en Spectrum computers.

MIGHTY BOMB JACK

Het spel was een enorm succes en heeft Elite redelijk beroemd gemaakt. In 1991 dan eindelijk een nieuwe 16bit versie met weliswaar een ietwat andere naam maar duidelijk gebaseerd op het oorspronkelijke spel.

HET VERHAAL

Ooit was er eens een koning Pamera die de gehele wereld vreedzaam regeerde. Op een goede dag besloot Beelzebub, koning der demonen de boel op stelten te zetten en de wereld in chaos te storten. Hiertoe leek het hem wijs koning Pamera, zijn koningin en hun geliefde dochter te ontvoeren.

Natuurlijk lieten trouwe volgelingen van Pamera hem niet in de steek. Maar zelfs de gebroeders Mighty werden verslagen door Beelzebub. Alleen Jack, de jongste van het stel is nu nog over. Hij besluit alles op alles te zetten, Beelzebub uit te dagen en de wereld weer een vreedzaam oord te maken.

HET SPEL

In feite is Mighty Bomb Jack een eenvoudig spel, een kruising tussen een platform en een puzzelspel. De speler moet door een aantal levels heen, onderwijl bommen en schatten verzamelend. In totaal zijn er 16 levels plus een eindlevel. Ieder level bestaat uit een scrollende aaneenschakeling van schermen die doorlopen moeten worden met aan het eind een zogenaamde Royal Palace Room. In beide delen kan gesproken worden van een platformspel.

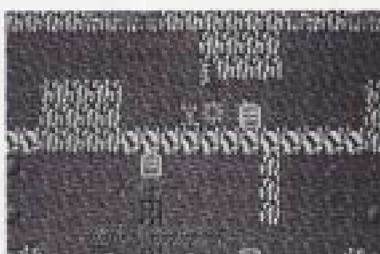
Mighty Bomb Jack is geen platformspel in de zin dat de hoofdpersoon door het veld loopt. Jack kan namelijk uitstekend springen en dankzij zijn magische cape een behoorlijk eind zweefvliegen; dat is dan ook de enige manier om sommige delen van het scherm te bereiken.

Het wordt Jack uitermate moeilijk gemaakt door uit het niets opduikende tegenstanders die velerlei vorm kunnen aannemen. Gelukkig beschikt hij over een aantal wapens, waarvan zijn zogenaamde Mighty Power er een is. Mighty Power heeft echter wel de nodige beperkingen en kan slechts zelden tegen vijanden ingezet worden, het wordt eerder gebruikt om schatkisten op een eenvoudige wijze open te maken.

De schatkisten leveren aardig wat op - zelfs onaangename verrassingen. Maar soms kan een aardige hoeveelheid punten gescored worden door een kist te openen. Ook kan Jack punten halen door de in het veld hangende/liggende bommen op te rapen.

Uiteindelijke doel is een aantal kristallen bollen vinden waarna de einddemo van het spel zal beginnen. Mighty Bomb Jack kent

VIER verschillende einddemo's afhankelijk van welke kristallen bol(len) u verzameld hebt.



ATARI ST

De ST versie van Mighty Bomb Jack is eenvoudiger te spelen dan de Amiga versie. Qua graphics en muziek is ook deze versie adequaat. de horizontale scrolling is zelfs uitstekend.

De besturing is goed, het hoog en laag springen is perfect uit te voeren. Alleen, een goede besturing maakt nog geen goed spel. Inhoudelijk is dit spel zo ongelooflijk saai, er gebeurt zo ontzettend weinig en wat er gebeurt is ook nog eens altijd hetzelfde.

Mighty Bomb Jack is weer eens een perfect voorbeeld van hoe het niet moet: best een mooie schil maar totaal geen inhoud.

Dit spel zou ik nog niet eens voor niets willen hebben!



Mart Wills

AMIGA

De graphics van Mighty Bomb Jack zijn meer dan uitstekend, de achtergronden zijn zeer gedetailleerd. De sprites van Jack en zijn tegenstanders hadden echter best wat beter gekund. De muziek is adequaat doch niet opzienbarend. Wat me het meeste irriteert aan dit spel is de slechte speelbaarheid. De besturing is ronduit slecht, de controle over Jack belabberd. Zo zou je moeten kunnen bepalen hoe hoog Jack springt door bijvoorbeeld de vuurknop in te drukken en tegelijkertijd de joystick naar je toe te trekken. Dit lukt echter zeer zelden. Meestal zeil je veel te hoog door het veld, een vliegend monster aanrakend en daarmee direct een eind aan je toch al beperkte hoeveelheid levens makend. Ook het oproepen van de Mighty Power gaat me te ingewikkeld, dat had veel eenvoudiger gekund.

Tot slot lijkt de computer altijd het voordeel te hebben, de plaatsing van de vijanden is meestal dusdanig dat je er nauwelijks aan ontkomen kunt. Wat mij betreft heeft Elite een volkomen overbodig spel uitgebracht, zonde van de inspanning en investering.

Afblijven!

Harry d'Emme

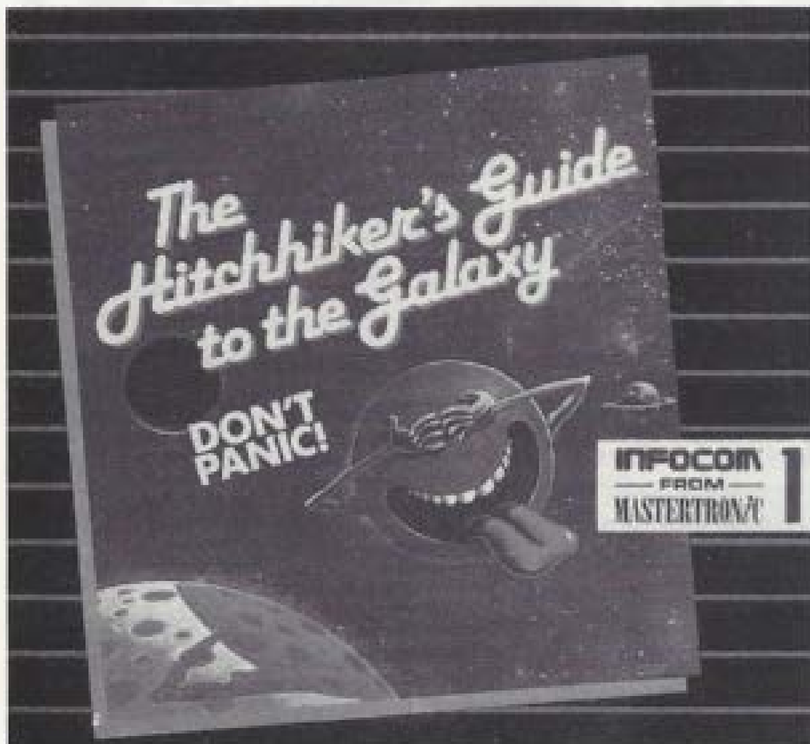
PRODUKT INFO

Fabrikant: Elite Systems
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50 / Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50 / Bfr 1799
Importeur: Chiefland

Infocom wederom verkrijgbaar!

Sinds Infocom enige jaren geleden ter ziele is gegaan, is het slecht gesteld met de verkrijgbaarheid van Infocom adventures. Deze pure tekstadventures zijn dermate goed en zo gewild, dat ze tot ware 'collector's items' geworden zijn. De Infocom adventures zijn meer dan uitstekend en alhoewel graphics geheel ontbreken, kunnen deze adventures zich meten met menig hedendaags adventure. Virgin Mastertronic komt thans de tekstadventure liefhebber tegemoet met het heruitbrengen van een aantal Infocom titels tegen een prijs die voor niemand een bezwaar kan zijn om deze historische toppers eens uit te proberen.

HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY



Als eerste uit de serie is *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* uitgebracht. Dit tekstadventure, dat dateert uit 1986, is geschreven door Douglas Adams (de auteur van het gelijknamige boek en de bekende radio/tv-serie) in samenwerking met Steve Meretzky (wiens nieuwste megahit *Spellcasting 101: Sorcerers get all the girls* in Hoog Spel 3 besproken werd), die een aantal bekende adventures voor Infocom gemaakt heeft. In het adventure speelt u de rol van Arthur Dent, wiens huis op het punt staat door bulldozers platgewalst te worden om plaats te maken voor een verkeersweg. Terwijl u probeert aan dit probleem het hoofd te bieden komt uw vriend, Ford Prefect u vertellen dat de Aarde op het punt staat vernietigd te worden om plaats te maken voor een interstellaire afslag. U volgt uw vriend naar de kroeg om als troost voor deze ellende een paar biertjes te pakken. Hierna begint een werkelijk krankzinnig adventure, waarbij u niet alleen in alle uithoeken van de Melkweg terecht komt, maar waarin ook het onmogelijke mogelijk blijkt te zijn. Tot overmaat van ramp bevat dit adventure de meest eigenwijze parser die we ooit zijn tegengekomen, sterker nog de parser houdt opzettelijk informatie achter of liegt zelfs. Dit adventure zal u zeer lang veel spelplezier bezorgen.

Verplicht voor de liefhebbers van tekstadventures!

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Leather Goddesses of Phobos is eveneens van de hand van Steve Meretzky en dateert tevens uit 1986. Destijds was dit het best verkochte adventure van Infocom. Het verhaal begint in het Amerika van de jaren dertig. U wordt ontvoerd door handlangers van de in leer gehulde godinnen van de planeet Phobos. Ze nemen u mee om met u te experimenteren alvorens de Aarde om te vormen tot hun privé ontspanningsoord. Uw taak is te ontsnappen. U reist door het zonnestelsel terwijl u allerlei spullen verzamelt die nodig zijn om een contraptie te bouwen waarmee u de dames van Phobos kunt verslaan en zodoende de mensheid kunt redden.

Bij dit tekstadventure kunt u kiezen of u de rol van een man of vrouw wilt spelen. Tevens kan het adventure op drie niveaus gespeeld worden, variërend van onschuldig tot, voor Amerikaanse normen, schunnig. De tekst is in ieder geval suggestief genoeg om de fantasie te prikkelen (er is hier terecht sprake van 'interactive fiction'). Ook dit adventure mag eigenlijk in geen enkele collectie van tekstadventures ontbreken.

HOGE KWALITEIT, LAGE PRIJS

Gelukkig heeft Virgin Mastertronic besloten om deze befaamde Infocom titels opnieuw uit te brengen voor zowel MS-DOS, Amiga als Atari ST. Bezitters van een PC zijn hier duidelijk in het voordeel. Bij de MSDOS versie is in het programma een help functie ingebouwd, waardoor men, wanneer men vastloopt, middels het HINT commando voldoende aanwijzingen kan krijgen om het adventure uit te kunnen spelen. Voorts kunnen bezitters van een PC een transcriptie van het adventure naar disk schrijven. Bij Amiga en Atari ST kan men de transcriptie slechts printen tijdens het spelen van het adventure.

Gezeur in de marge in feite. Infocom adventures zijn verplicht voor de ware liefhebber! Het enige dat wel vereist wordt is een redelijke beheersing van de Engelse taal. Gelukkig is de parser in de meeste Infocom adventures behoorlijk intelligent (alhoewel over de *Hitchhiker's Guide* te discussiëren valt!).

Bas Jansen

PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin Mastertronic

Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/Bfr. 799
MS-DOS ƒ 39,95/Bfr. 799
Atari ST ƒ 39,95/Bfr. 799
Importeur: HomeSoft



Op 19 februari 1991 heeft Sierra On-Line feestelijk een Europese vestiging in Engeland geopend. Dit was nodig omdat de Europese markt zo langzamerhand ongeveer 20% van de produkten van Sierra afneemt. Het is de bedoeling dat de Europese vestiging alle service gaat verlenen die tot dusver vanuit Coarsegold, U.S.A. verleend werd. Met ingang van heden moeten alle registratiekaarten naar Engeland gestuurd worden, ook een hintlijn is nu al operationeel. Natuurlijk heeft ook Sierra Europe een bulletinbord waar de vastgelopen adventurer naartoe kan bellen voor raad en informatie.

Sierra On-Line in Europa

LEISURE SUIT LARRY TOTAAL

Om meteen een goede start te maken heeft Sierra besloten om een aantal reeds uitgebrachte adventures opnieuw uit te brengen in andere talen zoals Frans of Duits. Larry III, Space Quest III en King's Quest V verschijnen binnenkort in het Duits. De Fransen moeten voorlopig genoegen nemen met Larry III. Alsof dat nog niet genoeg is werd in maart het volledige, gebundelde werk van Leisure Suit Larry uitgebracht. De drie tot dusver verschenen adventures zijn als zogenaamd 'triple pack' te koop voor de prijs van ongeveer één adventure. Het kan dus voor niemand nog langer een beletsel vormen om eens een origineel Larry adventure te spelen. Let wel, deze complete Larry uitgave is slechts tijdelijk leverbaar! Overigens is Sierra al weer druk bezig met de verdere avonturen van Larry Laffer. Op Larry IV zult u heel erg lang moeten wachten. Wanneer u Larry V dit najaar gaat spelen zult u begrijpen waarom.



Sierra UK customer support:
09-44-734-303171
Vanuit België: 00-44-734-303171
Sierra UK hintlijn:
09-44-734-304004 (toonkiezen)
Sierra UK BBS: 09-44-734-304227

In Nederland wordt Sierra gedistribueerd door HomeSoft in Haarlem, tel. 023-311241, fax: 023-318488. De Belgische distributie wordt door TSD gedaan, 023-319273, fax: 023-310400
Vanuit België: 00-31-23310400

Spiritisme, moord, wraak en...

HOUND OF SHADOW

The Hound of Shadow is reeds geruime tijd verkrijgbaar, maar werd in Nederland zelden bespeeld. Onlangs heeft uitgever Electronic Arts besloten het adventure opnieuw uit te brengen, maar dan voor een lief prijsje, namelijk ƒ 39,95. Reden voor ons om Hound of Shadow even opnieuw onder de aandacht te brengen.

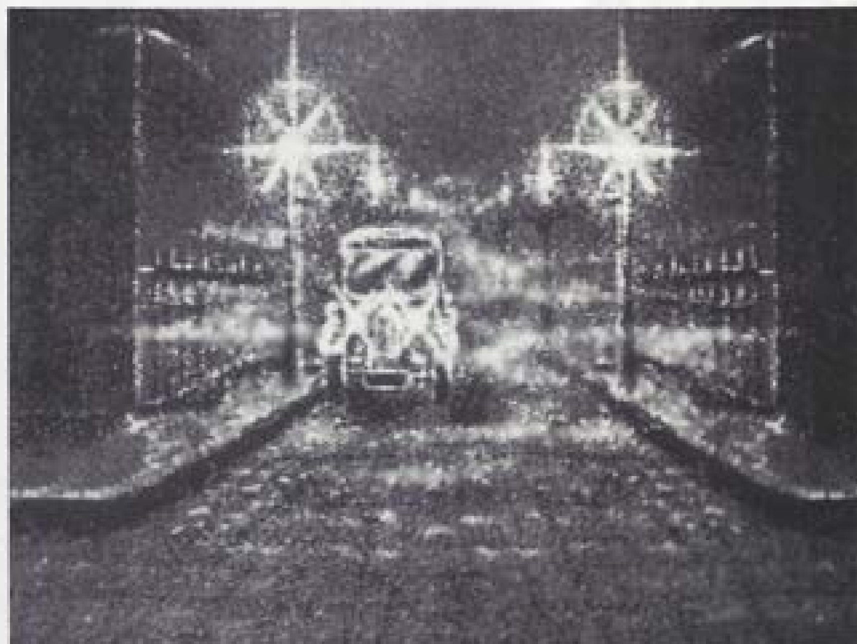
Hound of Shadow is gebaseerd op de verhalen van H.P. Lovecraft - de beroemde horror-auteur - en zit dan ook tjokvol griezelige en geheimzinnige gebeurtenissen. De plaats van handeling is Engeland in de jaren twintig, vlak na de eerste wereldoorlog. In die tijd legden zowel rijk als arm grote belangstelling aan de dag voor alles wat met magie en spiritisme te maken had. Tijdens het adventure wordt de speler geconfronteerd met moord, wraak, seances, occulte en andere onbegrepen zaken.

HET TIMELINE PRINCIPE

Hound of Shadow maakt gebruik van het zogenaamde Timeline principe: het ik-karakter ontwikkelt zich in de loop van het adventure als functie van de tijd. Voordat men het spel begint moet men eerst dit ik-karakter samenstellen. Men kan zijn personage allerlei eigenschappen en vaardigheden meegeven. Overigens worden er drie voorgebakken personages meegeleverd. In dat opzicht kan Hound of Shadow ook als RPG gezien worden. Tijdens het spel ontwikkelt het karakter zich. De ervaringen die men opdoet en de gebeurtenissen die men meemaakt beïnvloeden de kennis en vaardigheden van het eigen personage.
Ook de omgeving reageert hierop. Wanneer men bijvoorbeeld beroemd wordt, zal men door anderen herkend worden. Aan het eind van het spel krijgt men de mogelijkheid om zijn personage naar disk te schrijven voor eventueel hergebruik in volgende Timeline adventures.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/Bfr. 799
Atari ST (Mono) ƒ 39,95/Bfr. 799
MS-DOS CGA/EGA ƒ 39,95/Bfr. 799
Importeur: HomeSoft/Computer Collectief



Hound of Shadow is in wezen een tekstadventure met statische grafische plaatjes. Deze plaatjes zijn in sepia uitgevoerd, hetgeen de sfeer ten goede komt. De parser is van redelijke kwaliteit. Praten tegen andere karakters verloopt echter soms wat moeizaam.

Als gevolg van het gehanteerde Timeline principe kan het adventure vrij ingewikkeld worden. Voor beginners is The Hound of Shadow wellicht dan ook iets te zware kost.

Bas Jansen

HILL STREET BLUES



Welkom op het bureau, Captain Furillo. Ik moet u
waarschuwen, Hill Street is een ruwe buurt, het ergste deel van
de stad. Er heerst angst op straat en crimineel tuig zit
verscholen in donkere stegen, hun kans afwachtend.
En wanneer ze dan in actie komen, kan er van alles gebeuren,
van een eenvoudige tasseendiefstal of een snelle vechtpartij tot
iets veel ernstigers. Niet iedereen is van kwade zin, de
doorsnee burger wil gewoon zijn leventje leiden maar ze zijn
een gemakkelijke prooi voor kwaadwillenden. Ik hoef u niet te
vertellen dat het publiek beschermd dient te worden tegen de
slechte elementen in de maatschappij en dat moet dan niet
gebeuren door burgerwachten of Guardian Angels, maar door
professionals, kortom, de politie. En u hebt een goed team
pro's hier in Hill Street, Captain; dat moet ook wel hier....

Absoluut geen hoogte krijg ik van dit spel. Na talloze malen de handleiding doorgeploegd te hebben weet ik nog steeds niet wat ik aan het doen ben. En aan misdaden oplossen kom ik al helemaal niet toe!

Hill Street Blues boeit mij absoluut niet! Het spel is vlees noch vis en voor mij hoeft dit niet, maar verschillende van mijn collegae zijn razend enthousiast. Misschien moet je wel verslaafd zijn aan de tv-serie om dit spel te kunnen waarderen.

Misschien zit ik verkeerd, dus kijk er eens naar!

Karin de Graaff

In *Hill Street Blues* moet u als Captain Furillo, gebruik makend van de beschikbare mogelijkheden, proberen de misdaad terug te dringen. En dat betekent niet alleen misdaden oplossen, maar ook voorkomen.

BIJNA ECHTE STAD

De stad in *Hill Street Blues* is zeer natuurgetrouw, realistisch en complex. Door zorgvuldig te plannen en de ter beschikking staande middelen juist in te zetten kunt u de misdaad in de stad onder controle krijgen.

Regelmatig zal een misdaad plaats vinden, u dient hier snel en efficiënt op te reageren. Wanneer u niet snel genoeg reageert zult u merken dat zaken uit de hand lopen. Haastige spoed is ook niet goed: u maakt dan beslist fouten. De grootste fout die u kunt maken is de buurtbewoners tegen u in het harnas jagen.

En dat gebeurt zeker wanneer kogels hen om de oren fluiten en de straten vol lijken liggen. Al snel zal dan ook een buurtcomité aandringen op uw ontslag!

Talloze auto's rijden rond in de straten, mensen zijn op weg naar hun werk of naar de kroeg, treinen rijden af en aan. De stad heeft een 24 uurs cyclus, bewoners gedragen zich 's nachts anders dan overdag.

Men reageert op zeer realistische wijze op de gebeurtenissen in de buurt, een voetganger die een bloedende gangster in de goot vindt zal niet zo positief over de politie denken. En wanneer u dan ook nog eens het verkeer verstoort met wegversperringen of op onverantwoorde wijze door de buurt crosst.....

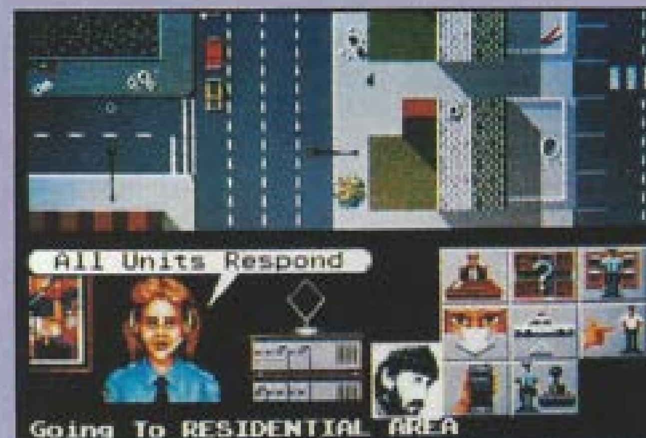
06.00 UUR

De slaap nog uit de ogen wrijvend worden de agenten door Sgt. Esterhaus welkom geheten. Daarna stelt u de patrouilles samen. Op uw scherm verschijnen de gebieden waarin op dat moment misdaden gepleegd worden.

U bepaalt welke agent waarnaar toe gaat, over het algemeen doet de aanwezigheid van een agent de misdaad al snel afnemen. Positioneer uw manschappen zodanig dat ze in geval van nood elkander snel te hulp kunnen schieten.

OP PATROUILLE

Op het scherm verschijnt de stad in bovenaanzicht, afgebeeld wordt het gebied rondom uw agent. Wanneer een agent zich verplaatst - te voet of per wagen - scrollt het scherm mee. Bent u eenmaal ter plaatse dan kunt u een aantal acties ondernemen. Allereerst bekijkt u de situatie eens goed; zijn er gewonden dan dient de ambulance te komen. Voor doden dient de lijkschouwer te komen. Daarna moet u zien uit te vinden wie iets met de gepleegde misdaad te maken heeft. Iemand



die weg rent of zich verbergt achter omstanders komt natuurlijk onmiddelijk in aanmerking om aangehouden te worden. Afhankelijk van de situatie kunt u de persoon waarschuwen, arresteren of- bij

gebleken wapengebruik - neerschieten. Ook kunt u hulp van collega's inroepen of zelfs de ME'ers van Hunter laten komen. Indien een verdachte per auto ontsnapt laat u wegversperringen oprichten.



RECHTSZAAK

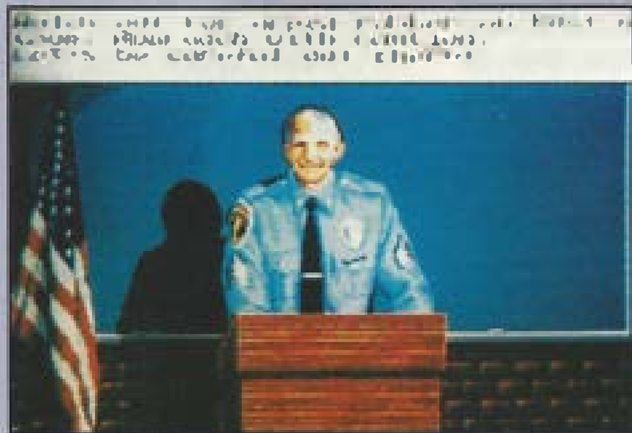
Afhankelijk van de zwaarte van de gepleegde misdaad zal een betrokken agent moeten getuigen tijdens de rechtszaak. Geeft hij onjuiste of onduidelijke informatie aan de rechter dan zal deze de verdachte vrijlaten. Ook deze resultaten beïnvloeden uw populariteit onder de bevolking.

Hill Street Blues is zo ongeveer het meest onderscheiden televisiefeuilleton ter wereld. Wereldwijd ontving de serie bijna 100 "awards" waaronder 26 *Emmy's*. Terwijl het opnemen van nieuwe episodes inmiddels al geruime tijd is gestaakt, zijn herhalingen van Hill Street Blues nog dagelijks ergens op aarde de zien. Hoofdrolspelers als Daniel J. Travanti (Cpt. Frank Furillo), Veronica Hamel (Joyce Davenport), Michael Warren (Sgt. Bobby Hill), en Betty Thomas (Sgt. Lucy Bates) zullen voorlopig dus nog wel uiterst bekende televisiegezichten blijven...

DE GANG VAN ZAKEN



A. J. Hill in de radiokamer laat weten dat een misdaad gepleegd is. U beslist of u dit terzijde legt of er onmiddellijk wat aan doet. In het laatste geval noteert u waar de misdaad plaats vindt. U gaat naar uw kantoor en gebruikt de politie computer voor nadere gegevens: een beschrijving - indien aanwezig - van de verdachte, de naam van het slachtoffer en het



soort misdaad. Vervolgens geeft u aan dat u de zaak gaat onderzoeken en bepaalt u welke agent hiervoor aangewezen zal worden. U geeft de agent te kennen wat hij moet doen en kijkt even op de kaart waar hij exact naar toe moet. U bepaalt of hij te voet of per wagen zal gaan.

Sommige plekken zijn eenvoudiger te voet te bereiken - hele gebieden kennen éénrichtingverkeer. U begeleidt de agent naar de plaats van de misdaad. Eenmaal aangekomen zorgt u er eerst voor dat gewonden naar het ziekenhuis gebracht worden en dat eventuele doden ook vervoerd worden. Vervolgens gaat u op onderzoek uit en bekijkt de passanten. Wanneer u iemand herkent wordt dit aangegeven door de computer (alleen wanneer een verdachte bekend was voor u aankwam), anders moet u op uw eigen inzicht afgaan. Wanneer u de verdachte getraceerd heeft moet u hem zien te arresteren.
Op dit punt kan van alles fout gaan, er kan een vuurgevecht ontstaan of de verdachte weet te ontsnappen. Dit hangt voor een deel van de door u gekozen handelwijze af.
Wanneer de verdachte gearresteerd is wordt hij automatisch naar het bureau overgebracht. Minder ernstige vergrijpen worden meteen afgehandeld, ernstige misdaden krijgen een volledige rechtszaak.
Wanneer u de juiste persoon gearresteerd hebt en aan de rechtbank de juiste informatie verstrekt zal dat individu schuldig bevonden en veroordeeld worden.
Alle andere door hem gepleegde vergrijpen worden dan eveneens als opgelost beschouwd en verhuizen van het file in onderzoek naar het file Opgelost.



Hill Street Blues is al jarenlang mijn favoriete tv-serie en de herhalingen op RTL-4 zijn dan ook zeer welkom. Van de conversie naar een computerspel verwachtte ik echter weinig.

Hill Street Blues het spel boeit me, moet ik toegeven, net zozeer als de tv-serie. Na enig gehannes om de bediening onder de knie te krijgen was ik al snel met Belko op weg naar een overval. Na die opgelost te hebben moest Washington naar een zowaar nog moeilijker opdracht die slecht afliep.

Hill Street Blues is een ietwat vreemde combinatie van actie en strategie, vuurknopfanaten komen absoluut niet aan hun trekken. Planning en inzicht leveren meer op dan schieten, en schieten in de zin van pure actie kent *Hill Street Blues* niet.

Hill Street Blues is weer eens zo'n spel dat je aanspreekt of niet; het is haten of liefhebben, een tussenweg is niet mogelijk. Liefde op het eerste gezicht is niet mogelijk, het spel is te complex daarvoor. Je zult flink moeten doorbijten om het optimale uit dit spel te peuren.

Voor de liefhebber!

Edward Heiven

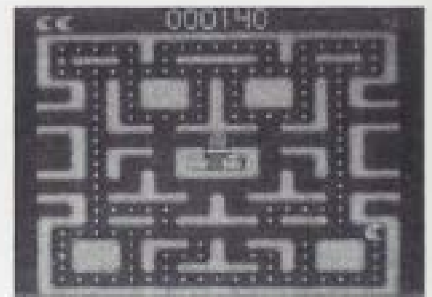
PRODUKT INFO

Fabrikant: Krisalis Software
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/Bfr. 1999
Atari ST ƒ 99,00/Bfr. 1999

Een MS-DOS versie komt medio juni.

Importeur: Homesoft

MS. PAC-MAN



Pac-Man zorgde in 1981 voor een ommekeer in videospellen, niet in de laatste plaats doordat het spel zo populair was dat het veelvuldig werd geïmiteerd. De rechtszaken waren dan ook niet van de lucht.

Pac-Man begon zijn leven in het hoofd van een werknemer van het Japanse bedrijf Namco. Oorspronkelijk heette het spel in Japan Pak-Paku, maar dit werd voor de Amerikaanse markt veranderd in Pac-Man.

Dat Pac-Man een werkelijk gigantisch succes was, is het beste te illustreren aan de hand van wat cijfers. Binnen één jaar na de introductie van het spel werden wereldwijd zo'n 250.000 speelkasten verkocht. Atari zag er vervolgens ook brood in en kocht de licentie om het voor de eigen spelcomputer, de Atari VCS 2600, te mogen maken. In tien maanden werden negen miljoen exemplaren verkocht. Aangezien Namco per verkocht exemplaar een dollar royalties krijgt, is het heel zuur voor Toru Iwatani, de bedenker van Pac-Man, dat het bij Japanse bedrijven niet gebruikelijk is het personeel een winstdeling te geven. Hij schijnt overigens wel te zijn gepromoveerd.

Bally/Midway, de fabrikant van de speelautomaat, ontdekte dat het gigantische succes voor een belangrijk deel kwam doordat nu ook vrouwen in grote getale naar de speelhal trokken om Pac-Man te spelen. Daarom besloot men speciaal voor hen een vervolg te maken onder de titel Ms. Pac-Man. (Waarom men niet Pac-Woman als titel koos weten zelfs wij niet.)

Ms. Pac-Man wijkt op een aantal punten nogal af van Pac-Man. Om te beginnen kent het spel vier verschillende doolhoven, maar ook de geesten gedragen zich veel onvoorspelbaarder, waardoor Ms. Pac-Man een stuk moeilijker te spelen is. Het simpele spelprincipe blijft echter onveranderd. De opdracht luidt: "Loop rond in een doolhof, eet alle stippen op en blijf uit handen van de geesten."
In elk doolhof liggen verder nog vier krachtpillen die, wanneer ze opgegeten zijn, de geesten korte tijd kwetsbaar maken.

De Atari Lynx versie van Ms. Pac-Man biedt naast de vier originele doolhoven nog 21 extra velden. Na een aantal velden krijgt de speler even de gelegenheid om op adem te komen terwijl hij of zij naar een kort intermezzo kijkt.

De eerste vier velden van deze uitvoering van Ms. Pac-Man zijn identiek aan het spel zoals dat vroeger in de speelhallen stond. De overige 21 velden zijn nog moeilijker. Vandaar dat zo nu en dan wat meer hulp nodig is om te overleven. Hiertoe verschijnt af en toe een bliksemschicht in het doolhof. Eet deze op en Ms. Pac-Man rent 15 seconden als een razende rond.
Ook deze uitvoering van Ms. Pac-Man kan zeer geslaagd worden genoemd, zij het dat ik persoonlijk een dergelijk spel liever met een joystick bestuur.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO
Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BFR 1799
(1 speler)
Importeur: Atari Benelux



ROBO-SQUASH

Robo-Squash is een kruising tussen Breakout, tennis en squash. Een complete wedstrijd bestaat uit 16 sets en winnaar is degene die de meeste punten heeft gescoord.

VERRE TOEKOMST

Het is ergens in de 31e eeuw, als de President van de wereld onverwacht overlijdt, en hij was nog maar pas 281 jaar jong. De wereld, die de afgelopen 400 jaar door de Wereld Partij werd geregeerd, blijft achter in chaos aangezien de Internationale Partij de macht wil grijpen. Er gaan zelfs onbevestigde geruchten dat de dood van de president geen ongelukje was.
Daar oorlogen al lang worden beschouwd als iets uit een barbaars verleden, wordt de machtsstrijd op een andere manier beslecht.

De winnaar van een Robo-Squash toernooi mag de nieuwe president benoemen.

Toevallig (Ja, ja Red.) bent u de kampioen van de Wereld Partij, dus u valt de eer te beurt een wedstrijd te spelen tegen de kampioen van de Internationale Partij.

Mocht u verliezen, dan zal de Internationale Partij het rijk weer opsplitsen in vele naties.
Het gevolg hiervan kan slechts een terugval naar de ongeciviliseerde toestanden uit de 21e eeuw zijn.

HET SPEL

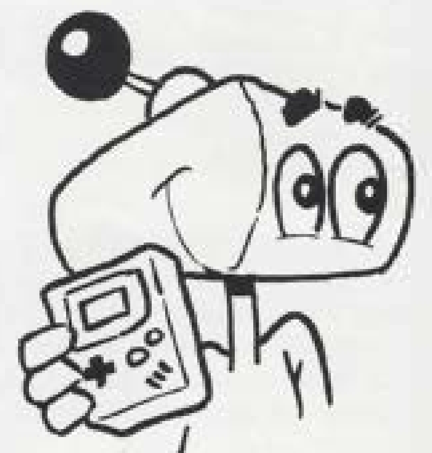
Voor het spelen van Robo-Squash is weinig nodig. Een plasma-bal, een racket en een lange tunnel waarin de zwaartekracht is uitgeschakeld volstaan.
Halverwege de tunnel bevinden zich tegels en bonusvoorwerpen die met de bal geraakt moeten worden.
Intussen proberen de spelers de bal aan de kant van de tegenstander te pletter te laten slaan. Lukt dit, dan blijft een grote vlek achter die het uitzicht op de tunnel hinderlijk ontneemt. Nadat het laatste obstakel in de tunnel is verwijderd ren: een mechanische spin rond.
Men wint een set als men drie ballen achter de tegenstander uit elkaar laat spatten of de spin raakt.
Naarmate de set langer duurt zal de bal sneller bewegen waardoor het steeds moeilijker wordt om de bal in het spel te houden, laat staan om nauwkeurig te richten.

PRODUKT INFO
Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00 / BFR 1799
(1 of 2 spelers)
Importeur: Atari Benelux

Robo-Squash is een vreemd spel. In eerste instantie stelt het weinig voor en de uitdaging verdween na het winnen van het eerste toernooi tegen de Lynx al snel. Maar toch betrap ik mezelf erop dat ik het in een verloren uurtje nog regelmatig pak.
Vooral een partijtje tegen iemand anders heeft al snel twee rode hoofden van inspanning en ingehouden verwensingen tot gevolg.

Kijk er eens naar, want het is typisch zo'n spel waarvan men houdt of juist een enorme afkeer heeft.

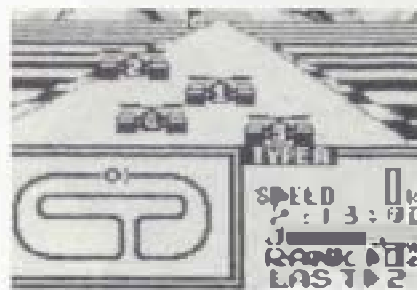
Harry d'Emme



VIER SPELER RACE SPEL!

F-1 RACE

F-1 Race is het eerste spel dat Nintendo's nieuwste accessoire, de vierspeler adapter, ondersteunt. Deze, bij F-1 Race geleverde adapter maakt het mogelijk dat maximaal vier spelers tegelijkertijd in hetzelfde spel bezig zijn.



In F-1 Race zit u achter het stuur van een razendsnelle Formule 1 bolide. Het spel kent twee wagens: wagen A met een maximale snelheid van 280 km/u en een turbo top van 360 km. Wagen B heeft een top van 320 km/u en een turbo top van 350 km. Wagen A daarentegen is een stuk beter in bochten te hanteren dan wagen B. Iedere wagen heeft een beperkte hoeveelheid brandstof voor de turbo aan boord.
Aan het begin van het spel heeft u een aantal opties. U kunt oefenwedstrijden rijden op negen circuits, waarbij u kunt kiezen uit alleen rijden of met tegenstanders rijden. Deze optie is uitstekend geschikt om de problemen van de verschillende circuits onder de knie te krijgen.

GRAND PRIX

U kunt natuurlijk ook onmiddellijk in het diepe springen en aan de Grand Prix beginnen. Hier rijdt u achtereenvolgens op negen bekende circuits, waarbij u het iedere keer opneemt tegen tien tegenstanders. Iedere race bestaat uit twee rondes. Wanneer u als eerste eindigt wordt u gehuldigd en gaat u naar het volgende circuit.

VIER SPELERS

Wanneer u de Multi Game optie kiest, kunt u internationale wedstrijden op veertien verschillende circuits rijden. Met behulp van de adapter kunt u vier Game Boys aan elkaar verbinden, waarbij elke Game Boy wel F-1 Race dient te bevatten. Bent u met minder spelers of alleen dan worden de resterende wagens door de computer bestuurd. U kunt uw auto een extra handicap geven door minder turbo-brandstof mee te nemen. Een wedstrijd bestaat uit drie rondes.

UNIEK

F-1 Race is het eerste spel dat gegevens kan opslaan. Het spel onthoudt de in de Grand Prix behaalde resultaten. Wanneer u voor de Continue optie kiest na het aanzetten van de Game Boy gaat u daar verder waar u de laatste keer gebleven was. Het kiezen van New Game wist de behaalde resultaten uit het geheugen.

F-1 Race is een grandioos race spel. De besturing is perfect, de geluidseffecten - krijsende banden in de bocht - zinderend. Het gebruik van de turbo moet met overleg gebeuren, al snel lig je naast de baan.

Het realisme is groot, zo heeft ieder circuit de bij het land behorende horizon; in Rusland zie je typisch russische gebouwen terwijl de Taj Mahal aan de rand van het Indiase circuit ligt. Sommige circuits zoals Australië zijn redelijk eenvoudig, maar Portugal bijvoorbeeld zit vol kleine gemene bochten. De meerspeler optie is geweldig, alleen is het jammer dat nog geen andere spellen geschikt zijn voor de adapter. Aanschaffen!

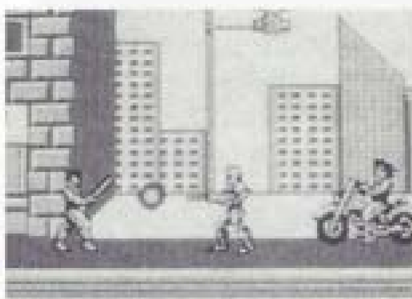
Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor:
Game Boy ƒ 99,00
Importeur: Games "R" Fun

ROBOCOP

Het is geen goed idee, de veiligheid van de stad aan een privé onderneming uit te besteden. Sinds de veiligheidsdienst van Omni Consumer Products de politie overgenomen heeft, gaat het snel bergafwaarts. Maar Omni is dan ook van plan de stad over te nemen.

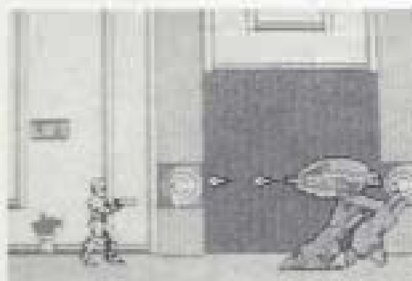


En wanneer agent Murphy aan flarden geschoten wordt, ziet OCP haar kans schoon. Men bouwt Murphy's hersenen in een gevechtsmachine in en programmeert them voor het eigen doel. Maar langzaam keert Murphy's besef van goed en kwaad terug, neemt hij de handschoen op en probeert hij OCP uit de stad te verdrijven.

Het resultaat is bekend uit de Robocop films.

KEIHARDE ACTIE

Robocop bestaat uit tien levels en is grotendeels pure arcade actie. Doel is in level tien de kwade genius achter OCP uit te schakelen.



In de levels één, drie, vijf, zes, zeven en negen moet u zoveel mogelijk tegenstanders uit de weg ruimen. In deze actie gedeelten beschikt *Robocop* niet alleen over een pistool, ook zijn vuisten kan hij als wapen gebruiken wanneer een vijand te dicht genaderd is. Onderweg kunt u babyvoedsel vinden dat *Robocop* extra energie verschaft; ook extra bewapening ligt op uw pad. In deze horizontaal scrollende velden is de enige manier om te overleven sneller met het pistool te zijn dan de tegenstander.

In level twee moet u een gijzelaar bevrijden. U moet proberen de terrorist te treffen zonder de gegijzelde vrouw te doden. In level vier heeft *Robocop* toegang weten te krijgen tot de politie-computer. Hier moet u een gangster identificeren door een foto samen te stellen van de gezochte boef. In level acht komt u in een schietoefening terecht, probeer zoveel mogelijk doelen te raken. Wanneer u uiteindelijk de directeur van OCP in level tien bereikt heeft, zal deze door Dick Jones, het brein achter het geheel, gevangen genomen worden. Probeer Jones uit te schakelen zonder de directeur te doden.





PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor:
Game Boy ƒ 69,00
Importeur: Games "R" Fun

Robocop voor de Game Boy is een uitstekende overzetting van het oorspronkelijke computerspel. Genadeloze actie, veel schieten waarbij zelfs in de niet-scrollende velden geweld troef is.

Robocop is een goede aanschaf voor wie van veel actie en geweld houdt. De Game Boy versie is in alle opzichten af en zal veel speelplezier bieden.

Harry d'Emme

Fray

In Japan is het afgelopen jaar een nieuwe MSX computer, de Panasonic FS-A1ST (zie pag. 24) geïntroduceerd, welke zelfs de MSX2+ verre overtreft. Sterk verbeterde video mogelijkheden, de mogelijkheid tot het samplen van geluid, ingebouwd FM-Pac en S-RAM, kortom in menig opzicht kan deze computer zich meten met de Amiga of een MS-DOS computer met VGA.

Sinds kort is dan nu ook via diverse kanalen software voor deze computer leverbaar in Nederland. Van Micro Cabin namen wij *Fray* onder de loep.

Role Playing

Fray is volgens de handleiding een RPG oftewel 'role playing game'. Een RPG is een adventure-achtig spel waarbij de hoofdpersoon in het spel geld, ervaring en kracht kan verwerven door strijd te leveren. Daarnaast bevatten RPG's over het algemeen adventure elementen, zoals het oplossen van puzzels of handel drijven om bepaalde voorwerpen, welke nodig zijn om het spel tot een goed einde te brengen, te verkrijgen. In de meeste RPG's leidt men een groepje helden door het spel.

Beroemde RPG's zijn de *Ultima* spellen, *Dragons Breath* (zie pag. 5), *Buck Rogers* (zie Hoog Spel 2, pag. 42), de *Bard's Tale* cyclus en *Pool of Radiance*.

Vervolg

Fray is het vervolg op *Xak* en wijkt af van de standaard RPG opzet doordat men slechts één held - heldin in feite - en niet een groep bestuurt.

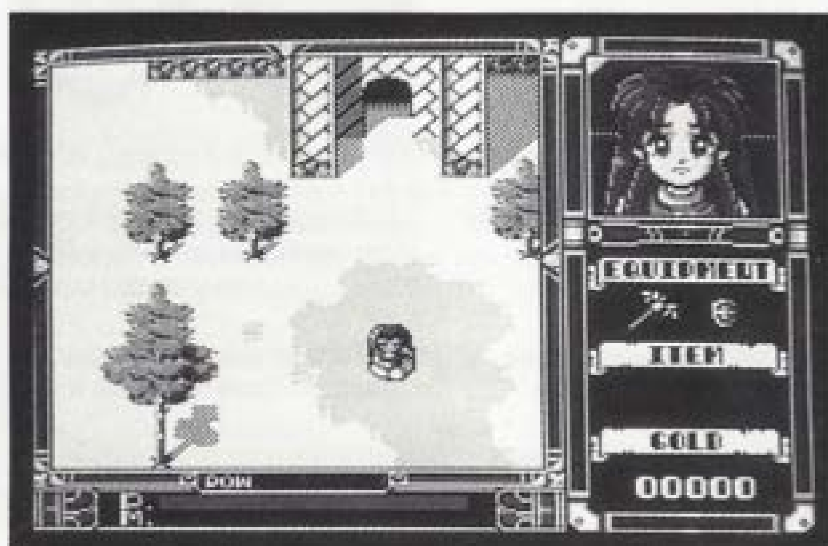
Fray is na lange avonturen in *Xak* naar haar dorp terug gekeerd. Tijdens haar tochten heeft ze haar magie geperfectioneerd. Ze ziet uit naar een rustig leven samen met de held uit *Xak*. Echter, eenmaal thuis gekomen blijkt haar vriend verdwenen te zijn. Na enkele gesprekken met andere dorpsbewoners ontdekt Fray dat hij op zoek is gegaan naar zijn vermiste vader. Jarenlang werd deze dood gewaand, maar enige reizigers uit vreemde streken vertelden dat ze hem ontmoet hadden. Fray besluit haar geliefde achterna te reizen.

Op het eerste gezicht lijkt het dat het opzoeken van de geliefde het enige doel in *Fray* is, het eigenlijke doel van het spel moet men echter al spelende zien te ontdekken.

Klassieker

Fray bestaat in feite uit twee typen spel. Men reist van dorp naar dorp, waarbij men tussen de dorpen in een verticaal scrollend arcade spel terecht komt. Dit deel valt nog het beste te vergelijken met Konami's klassieker *Knightmare*. Niet alleen moeten dwalende vuurbollen vernietigd worden, ook andere gevaren staan de heldin te wachten. Gigantische reuzen beschermen bruggen waar u overheen moet. En niet altijd zal het mogelijk zijn de door hen geworpen rotsblokken te ontwijken.

Nadat een actie deel overwonnen is komt u in het volgende dorp. Hier kunt u handel drijven in de winkels en met de dorpsbewoners geruchten uitwisselen. In de herberg kunt u de spelsituatie op disk of in het S-RAM opslaan.



Fray is ultermate fraai op de FS-A1ST Turbo R computer. De muziek is perfect en de spraak deed me versteld staan. Qua spel is het meer een arcade adventure dan een RPG, het reizen tussen de dorpen is pure arcade actie. In de dorpen zelf is wel het nodige te doen, in de winkels kunnen onder meer wapens, gereedschappen en spreuken gekocht worden. Het saven kan alleen in de herberg gedaan worden.

Fray is bij uitstek geschikt om de mogelijkheden van de Turbo R te tonen, alleen gebeurt dat eigenlijk alleen maar tijdens het intro. Gedurende het spel zelf wordt geen spraak gebruikt bijvoorbeeld. Ook op een MSX2/2+ ziet *Fray* er prachtig uit.

Wat *Fray* moeilijk maakt is het feit dat men al sprekend met de bewoners van de dorpen informatie krijgt over het eigenlijke doel van het spel. En aangezien - zoals gewoonlijk - alles in het Japans is heb je daar weinig aan. *Fray* zal best wel goed zijn, voor mij bleef het door het niet kunnen lezen van het Japans een ogenschijnlijk simpel schietspel, sterker nog, ik ben bang dat ik hierdoor het spel nooit zal kunnen uitspelen.

Harry d'Emme

Submenu's

Om het spel te kunnen starten moet de eerste maal de demo geheel doorlopen worden. In een ongeveer tien minuten grafisch perfect verhaal wordt de voorgeschiedenis van heldin Fray verteld. De ultermate fraaie graphics gaan vergezeld van melodieuze muziek en perfecte spraak. De mogelijkheden van de MSX Turbo R worden optimaal benut.

Alle handelingen bestuurt u vanuit submenu's waarbinnen u meerdere keuzes maken kunt, zoals het kiezen van bewapening of welke spreuken u wilt gebruiken. Bovendien is er een apart menu om een aantal hardwarematige zaken in te stellen zoals de snelheid van het spel (alleen op Turbo R) of het gebruik van FMPac of PSG geluid.

Produkt Info

Fabrikant: Micro Cabin
Leverbaar voor:
MSX 2/2+/ Turbo R   prijs onbekend
Importeur: onbekend

Vaxine

Zo nu en dan verschijnt er een spel dat zo bizar is dat een beschrijving ervan geen enkel recht doet aan het spel. Het vreemde E-Motion, dat vorig jaar verscheen, was een perfect voorbeeld van een dergelijk spel. Toen de makers van E-Motion met hun nieuwe spel Vaxine op de proppen kwamen was het betreffende nummer van Hoog Spel al vol gepland, zodat we geen recensie konden plaatsen. Daarna verdween Vaxine wat naar de achtergrond. Het uitbrengen van Vaxine voor MS-DOS computers vormt echter een goede aanleiding om het nog eens onder het mes te nemen.

Ziektebeelden en anti-stoffen

In het lichaam heerst voortdurend een strijd op leven en dood tussen virussen en het afweermechanisme. In de meeste gevallen heeft het lichaam weinig moeite om de indringers op de knieën te krijgen. Maar soms gaat het mis wanneer een onbekend virus zijn opwachting maakt. Het afweersysteem weet dan niet wat de meest effectieve bestrijdingswijze is en het lichaam delft het onderspit. Een ziekte is het gevolg. In zo'n geval moet het virus op een andere manier worden bestreden, bijvoorbeeld door een injectie met een bepaald vaccin.

Indien de ziektekiemen niet worden geëlimineerd, worden belangrijke cellen in het lichaam aangevallen en uiteindelijk vernietigd.

Vaxine

Het lichaam dat men voor de ondergang moet behoeden is een abstracte wereld. Op zoek naar viruscellen beweegt men hierdoor tegen een gemite achtergrond. De ziektekiemen zien eruit als gekleurde bollen. Voor de bestrijding beschikt u over een beperkte hoeveelheid anti-stoffen in drie verschillende kleuren. Om de indringers te vernietigen moeten ze worden beschoten met de juiste kleur vaccin.

In het lichaam worden de belangrijke cellen voorgesteld door koepels, welke het belangrijkste doelwit vormen voor de indringers. Als u de ziektekiemen niet snel genoeg uitroeit, groeperen ze zich rond de koepels en zullen deze vernietigd worden. Zodra de virussen de kans krijgen verbindingen met elkaar te vormen wordt het een stuk lastiger ze onschadelijk te maken, dus tijd speelt een belangrijke rol. Zodra de virussen sterk genoeg zijn zullen ze één van de koepels in het lichaam aanvallen.



Huisapotheek

Wanneer een virus wordt bestookt met het verkeerde vaccin zal het overleven en zijn vernietigende arbeid voortzetten. Maar ook zo'n misser heeft wel degelijk effect op het spel. De botsing tussen vaccin en virus heeft een sterke ontlading van energie tot gevolg, hetgeen ertoe leidt dat korte tijd een ster in beeld verschijnt. Raak deze ster en u krijgt extra vaccin toegewezen. Mist u de ster, dan verliest u een belangrijke hoeveelheid vaccin.

Om het u wat makkelijker te maken vindt u aan het begin van elk niveau een voorraadje sterren. Hier kunt u gedurende korte tijd vaccin bijladen voordat de ziektekiemen oprukken.

Andere hulpmiddelen

Behalve door een radarsysteem wordt de speler geholpen door geluidseffecten die aangeven dat de virussen zich ergens groeperen of een deel van het lichaam aanvallen. Ook vindt de speler hier en daar portalen. Door hier doorheen te reizen wordt alle actie tijdelijk bevroren. Dit stelt u in staat om na het horen van alarmerende geluidssignalen op zoek te gaan naar de plaats waar uw assistentie dringend gewenst is. Het nadeel van het gebruik van deze portalen is wel dat de moeilijkheidsgraad van het spel automatisch wordt opgevoerd.

Een machtig wapen in de strijd tegen de ziektekiemen zijn DNA kettingen. Deze worden door de indringers als vriendschappelijk beschouwd. Telkens wanneer een virus zich aan de DNA ketting probeert te hechten wordt dit vernietigd. Dit proces herhaalt zich totdat de laatste DNA cel uit de ketting is verbruikt.

MS-DOS

Zelden heb ik zo'n hoop onzin bij elkaar gezien als achtergrondverhaal voor een spel. Ondanks alle geleuter er omheen is Vaxine in wezen natuurlijk niets meer of minder dan een schietspel. Het genre wordt echter op een heel aparte manier benaderd. Wat overblijft is een spel dat makkelijk te spelen, doch moeilijk onder de knie te krijgen is. Echt iets voor de liefhebbers van schietspellen die eens iets geheel anders zoeken.

Edward Helven

Produkt Info

Fabrikant: U.S Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BFR 1799
Atari ST ƒ 89,50/BFR 1799
MS-DOS ƒ 99,00/BFR 1999
Ondersteunde kaarten: CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: AdLib/Roland

Importeur: Homesoft



MSX TURBO-R

Vele MSX'ers wachten vol spanning af wat er nu exact gebeuren gaat met de nieuwste loot aan de MSX boom: MSX Turbo-R. Een aantal personen/ bedrijven, niet alleen in ons land, is druk bezig deze machines naar Europa te halen, maar goed georganiseerd is het nog niet echt.

MSX Turbo-R is een wezenlijke stap vooruit en brengt de MSX computer op minimaal hetzelfde niveau als een Amiga. Ware het niet dat de software voor de Amiga veel beter beschikbaar is en in talen gesteld die wij Nederlanders begrijpen kunnen.

De eerste Turbo-R computer is de Panasonic FS-A1ST. De technische gegevens zijn verbluffend in sommige opzichten, standaard in andere. 256K RAM geheugen, 128K video RAM is niet echt opzienbarend, 16K SRAM is dat echter wel. De machine draait op 28.6MHz, razendsnel, de R800 microprocessor is hier speciaal voor ontwikkeld. Daarnaast kan de FS-A1ST geluid samplen, d.w.z. opnemen en weergeven; een microfoon zit ingebouwd. Ook de weergave van stemmen is perfect, het spel Fray is daar een fraai voorbeeld van. MSX-BASIC 4.0, Disk BASIC 1.00/2.01, MSX-DOS 1.00/2.30, de ware MSX'er watertandt. De REN-SHA Turbo is standaard. Bovendien bevat de computer een ingebouwde tekstverwerker. Jammer genoeg compleet Japans, maar nooit weg bij een cursus Japans.

Toch menen wij enige kanttekeningen bij dit fantastische apparaat te moeten maken. Het kopen van een MSX TurboR is niet zo moeilijk, wat daarna gebeurt zou u echter aan het denken moeten zetten. Wanneer bijvoorbeeld het apparaat defect raakt, is er niemand die het repareren kan.
De nu verkochte machines kunnen naar ons is gebleken niet door de verkoper(s) gerepareerd worden, wat men ook beweert! Men heeft gewoon de onderdelen niet! Ook een potentieel toekomstige importeur geeft toe dat hij niet aan repareren zal beginnen, hij ruilt de machines gewoon om voor nieuwe. Ervaring leert dat dat een té eenvoudige denkwijze is, meestal gaat altijd hetzelfde onderdeel kapot en houdt het omruilen al snel op. Waar kunnen wij als consument dus in zo'n geval met onze defecte FS-A1ST terecht?

Wij hebben contact opgenomen met Haag Techno, de officiële Panasonic vertegenwoordiger in Nederland. Daar is men, zachtjes gezegd niet al te blij met die grijze importen. Het standpunt van Haag Techno is dat deze machine niet geschikt is voor de Europese markt. Men vergelijkt het met het verkopen van een Video 2000 videorecorder; zeer fraai maar tapes zijn niet te krijgen. En wat kan de koper van het apparaat volgend jaar verwachten: NIETS! Want er is geen enkele officiële ondersteuning.

Ook de garantie geeft problemen. Haag Techno is verplicht, gezien het contract met Panasonic, ieder aangeboden Panasonic apparaat te repareren. Alleen garantie is er niet bij, deze geldt alleen voor officieel geïmporteerde apparaten. Bovendien wordt repareren van een FS-A1ST moeilijk. Een technicus moet aan het apparaat werken. Hij kent deze machine niet, moet helemaal van voren af aan beginnen, dus de arbeidsuren tikken aan. Natuurlijk blijken de onderdelen niet in Europa leverbaar te zijn en moeten deze in Japan besteld worden. Kortom, we praten al snel over drie tot zes maanden reparatietijd en een rekening van vele (zeer vele) honderden guldens.

Wij hebben uitgebreid gesproken met Haag Techno. Men is daar van mening dat wanneer men de machine gaat importeren dat alleen kan wanneer men over twee of drie jaar nog steeds iets aan de consument kan bieden om deze computer interessant te maken. Helaas is er geen software ondersteuning voor deze machine, niemand importeert software.

Daarnaast wordt randapparatuur een groot probleem. Kortom, volgens Haag Techno is dit een bij voorbaat verloren zaak en denkt men niet echt serieus aan het importeren van de FS-A1 ST. Daarnaast spreekt men de waarschuwing uit: wees voorzichtig!

Ook wij hebben onze twijfels. Met name in de MSX wereld lopen vele schuinsmarcheerders rond. Hoeveel mensen hebben niet al geld overgemaakt voor produkten en ABSOLUUT NIETS ontvangen. In onze ogen is het een normale zaak dat men naar een winkel wandelt, een produkt bekijkt en het vervolgens koopt. In MSX-land schijnt dat niet te bestaan: eerst geld overmaken en vervolgens niets meer horen. Jammer van de spaarcentjes maar wederom rijdt een slimme boef in een dure auto rond.

Mocht u een MSX TurboR aan willen schaffen, overtuigt u zich er dan van te voren van dat uw leverancier bona fide is en financieel sterk genoeg in de schoenen staat om het produkt te ondersteunen. Sla op handleidingen, officiële garantiebewijzen en kassabonnen. Het mag dan een fantastische computer zijn, maar wanneer een (simpel?) defect optreedt wilt u hem toch niet echt weggooien, nietwaar??

Panasonic FS-A1ST
Importeur: onbekend

VGA 256 Kleuren!!



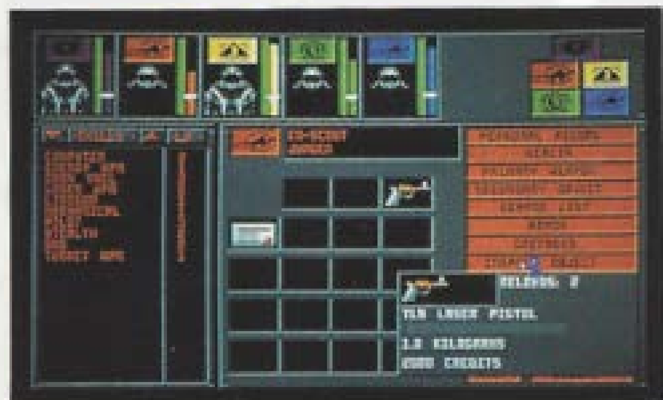
Steeds meer MS-DOS spellen maken gebruik van de 256 kleuren optie die VGA biedt. Separate 256 kleuren versies zijn nu ook leverbaar van de uitstekende adventures *Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, zie Hoog Spel 2, pag. 59) en *Operation Stealth* (zie Hoog Spel 1, pag 24) van Delphine Software.

Ook Sierra On-Line brengt aparte VGA 256 kleuren versies uit. *Red Baron, King's Quest 5* en *Space Quest IV* zijn in deze superkleuren versies verkrijgbaar. Niet iedere handelaar zal deze speciale versies op voorraad hebben, u kunt deze eventueel via onze Hoog Spel Lezersservice bestellen. Zie hiervoor pagina 64.

Lucasfilm, Delphine, Sierra
MS-DOS VGA 256 kleuren

MEGATRAVELLER 1
THE ZHODANI CONSPIRACY

Na vier grote conflicten, elk gestart door de Zhodani is men het zat. Zeker wanneer ontdekt wordt dat de Zhodani met behulp van corrupte ambtenaren van het Rijk proberen een vijfde, allesvernietigende oorlog te starten. Basis van het idee is wapens te smokkelen naar rebellen in het Rijk....



MegaTraveller 1 - The Zhodani Conspiracy is een science fiction computer RPG, gebaseerd op het beroemde, gelijknamige RPG. De computerversie bevat een zeer uitgebreide karakter generator; vijf militaire klasses met meer dan zeventig vaardigheden en talenten. In totaal zijn er 28 planeten in acht verschillende zonnestelsels met individuele puzzels, gevaarlijke subplots en uitermate interessante computer-tegenspelers.
Uw adventurers kunnen 72 vaardigheden aanleren, waaronder medische. Verder kunt u leren vliegen, laser wapens bedienen en zelfs anderen omkopen. Komt u in gevaar dan is er te kiezen uit meer dan 30 wapens in een geavanceerd combat systeem.

U kunt iedere willekeurige strategie uitproberen, het spel is zodanig geprogrammeerd dat meerdere oplossingen voor een probleem bestaan.

Een uitgebreide bespreking van *Mega Traveller 1 - The Zhodani Conspiracy* vindt u in Hoog Spel 5.

Empire
Amiga, Atari ST, MS-DOS

DEMONIAK

Te laat voor een recensie kwam op de redactie het spel *Demoniak* van Palace Software binnen.
Demoniak is een tekstadventure dat hier en daar wordt opgefleurd door fraaie graphics. In het avontuur kunt u in de huid van een aantal verschillende personen kruipen. Afhankelijk van de gespeelde persoon heeft u dan de beschikking over bepaalde eigenschappen, zoals helderziendheid, gedachtelezen of vuurspuwen.



Het verhaal speelt zich af in een complexe wereld waarin zich vaak verschillende gebeurtenissen op hetzelfde moment doch op andere plaatsen voordoen. De bewoners van deze wereld hebben een eigen persoonlijkheid en reageren hierdoor op anderen.



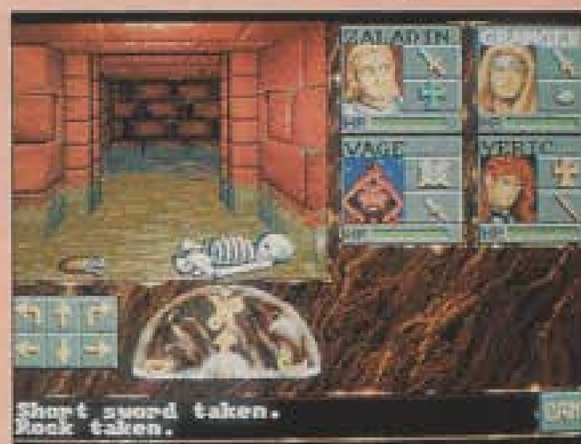
De duivel (Demoniak dus) heeft een gat in het universum getrokken en zijn demonen zijn hierdoor op weg naar de Aarde om deze in een chaos te veranderen. De geniale geleerde Doc Cortex heeft de demonen ontdekt en hij heeft een gewaagd plan ontwikkeld. Hij stelt een team samen dat bestaat uit vier superhelden. Gezamenlijk gaan ze op weg om het kwaad te bestrijden. Hun doel is het bouwen van een geavanceerde bom waarmee het gat in het universum moet worden opgeblazen.

Het is in dit adventure niet nodig om alle puzzels in een bepaalde volgorde op te lossen en voor elk probleem bestaan meerdere antwoorden. Het spel is volgens de programmeurs dermate complex dat er ongetwijfeld veel meer mogelijkheden zijn dan zelfs zij weten.

Palace Software
Amiga, Atari ST, MS-DOS

Eye of the Beholder

Eye of the Beholder speelt zich af in de vergeten stad van Waterdeep en is gebaseerd op de TSR spellen *Waterdeep and the North, City System* en het binnenkort uit te komen *The Ruins of Undermountain*. De 'Lords of Waterdeep' huren een groepje avonturiers in om de geheime passages onder de stad te doorzoeken, men denkt dat een kwadegenius zich daar gevestigd heeft. Al snel ontdekt het groepje dat er meer loos is, gruwelijke gevaren maken de riolen onder de stad tot een ware hel. Bovendien ontdekt men dat er een gigantische samenzwering beraamd wordt om Waterdeep te vernietigen. U moet dit zien op te lossen!



In glorieus 3D trekt deze wereld aan u voorbij, *Eye of the Beholder* is voor uw PC wat Dungeon Master beloofde te worden - en meer!

SSI/US Gold, MS-DOS

Data Becker en Sierra adventures

Door Data Becker Nederlands zijn de laatste maanden een drietal uit het Duits vertaalde boeken uitgebracht over respectievelijk de complete Leisure Suit Larry adventures, de eerste vier King's Quest adventures en de eerste drie Space Quest adventures.
De boeken hebben een ongeveer gelijke indeling. Ze bevatten een woordenlijst van alle Engelse woorden die kunnen voorkomen, compleet met een vertaling en omschrijving. Voorts wordt aan de hand van beeldschermplaatjes en plattegrondjes het verhaal van elk adventure verteld.

PRODUKTINFO

Müller Schuchardt:
Het grote Larry boek
Data Becker Nederlands ISBN 90 229 3710 0
111 pag. f 29,50

Koj:
Het grote King's Quest boek
Data Becker Nederlands
ISBN 90 229 3727 5
131 pag. f 29,50

Darr:
Het grote Space Quest boek
Data Becker Nederlands
ISBN 90 229 3734 8
114 pag. f 29,50

In deze verhalen worden slechts aanwijzingen gegeven.
De complete oplossingen met de te behalen punten worden tenslotte in een logische volgorde opgesomd.
Het Space Quest boek bevat als extra wat informatie over de speleditor van Space Quest I en het gebruik ervan.
De mogelijkheden van de speleditor in de andere Space Quest adventures hebben de auteurs kennelijk nog niet ontdekt.

Naast deze voor gefrustreerde adventure spelers redelijk zinvolle informatie, bevatten de boekjes totaal nutteloze informatie over de installatie van de spellen op verschillende computersystemen en over muziekkaarten.
Deze informatie wordt door Sierra ook al uitvoerig verstrekt en is dus volstrekt overbodig.

LARRY NIET UITGESPEELD?

Wat een absolute misser is, is het feit dat de auteurs van het Larry boek kennelijk niet in staat waren de adventures volledig uit te spelen, ze geven namelijk incomplete oplossingen.

Dit mag in boeken als deze echter absoluut niet voorkomen.

CONCLUSIE

Deze serie boeken maakt het de speler mogelijk om de adventures vrijwel probleemloos uit te spelen.
Voor het Larry en King's Quest boek bestaan betere alternatieven.
Voor oplossingen van Space Quest adventures is het grote Space Quest boek, afgezien van het origineel, het enige dat wij tot dusver zijn tegengekomen.
Gelukkig zijn de vertalers er in geslaagd het gebruik van Germanismen tot een minimum te beperken.

BATTLE SQUADRON

Het verhaaltje achter dit spel vertelt weer eens de gebruikelijke onzin.



In *Battle Squadron* moet de speler twee gevangen genomen medestanders redden. Ze worden gegijzeld door de strijdkrachten van Barrax. De twee commandanten, Berry Mayers en Lon Bergin, vlogen in hun Nova kruiser door de Kamus sector toen ze werden overvallen. Vlak na de verrassingsaanval namen de sensoren een uitzonderlijke hoeveelheid energie waar die zich met grote snelheid in de richting van de planeet Terrania bewoog. Men vermoedt dat Mayers en Bergin op die planeet gevangen gehouden worden.

Het is aan de speler om een reddingsoperatie uit te voeren voordat de helden worden gemarteld. De twee beschikken namelijk over uiterst geheime informatie die van vitaal belang is voor de verdediging van de Aarde.

Na ons door nog meer van dit soort taal in de handleiding heen te hebben geworsteld en Battle Squadron te hebben opgestart, blijkt al onmiddellijk dat we te maken hebben met een ouderwets, ouwervatst schietspel.

Het ruimteschip dat men bestuurt scheert over een zeer goed verdedigde planeet. Af en toe komt men op een lager gelegen niveau terecht, waar men dan soms onder een soort koraalriffen moet doorvliegen. Dit zijn gevaarlijke momenten omdat men niet kan zien of zich tegenstanders onder deze riffen bevinden. Wel wat oneerlijk, maar oorlog is voetbal, of zo iets.

Door het vernietigen van vijandelijke ruimteschepen en artillerie stellingen kunnen allerlei extra swords opgepikt voor betere wapens of meer vuurkracht. Uiteraard heeft men ook de beschikking over de vertrouwde smart bombs die een zeer verwoestend effect hebben op de tegenstanders.

Om het allemaal extra moeilijk te maken zal men al spoedig merken dat sommige tegenstanders zich zo goed als onzichtbaar kunnen maken.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor: Sega Mega Drive
ca. ƒ 125,00/BFR 2500
Importeur: onbekend

Battle Squadron verdient geen prijzen in de categorie originaliteit. Het is in zijn soort echter een prima spel. Alle bij dit soort spellen gebruikelijke opties zijn ook hier weer aanwezig. Men kan extra wapens vergaren of de vuurkracht van bestaande wapens opvoeren.
Ook de mogelijkheid om het spel met twee spelers te spelen ontbreekt niet. De twee spelers nemen het dan als team op tegen de vijand. Om elke schijn van bevoordeling van de spelers weg te nemen, worden twee spelers dan door aanzienlijk meer tegenstanders bestookt dan iemand die het in zijn eentje tegen de vijand opneemt.

Het beeldscherm kan nogal makkelijk overbevolkt raken door vijandelijke ruimteschepen en afweervuur, maar voor spelers met een jeukende vuurknopduim mag dit natuurlijk geen bezwaar zijn.
Doorgewinterde shoot 'em-up fans zullen niet snel verveeld raken door dit spel.

Frans van Lunteren

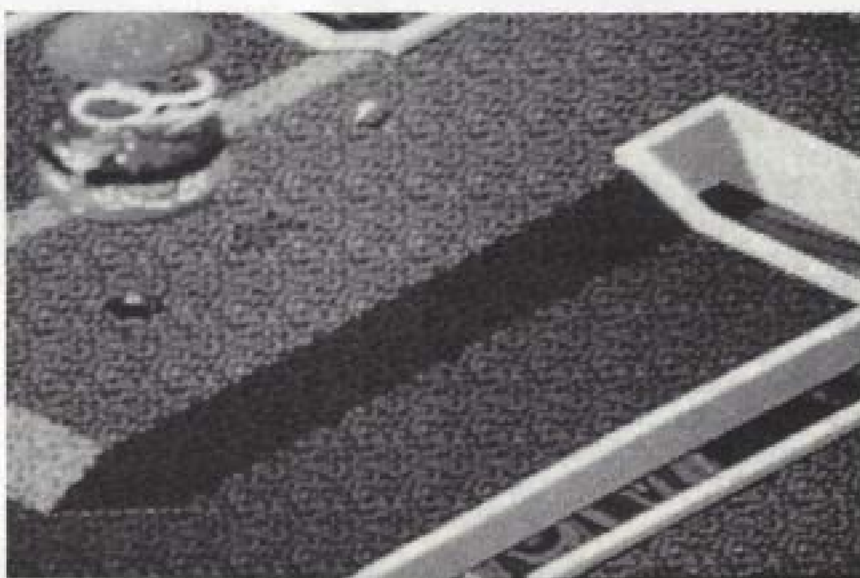
ZANY GOLF

Geruime tijd geleden was op de meeste computers het spel *Zany Golf* behoorlijk populair. Het is nu ook verkrijgbaar voor de Sega Mega Drive.

MIDGETGOLF

Deze vorm van vrijetijdsbesteding wordt vooral tijdens vakanties beoefend. Het spel wordt gespeeld op banen die de meest wonderlijke vormen kunnen aannemen, zo ook in Zany Golf. Het meest bizarre voorbeeld is wel de hole waarop men een dansende hamburger kan aantreffen, maar ook de flipperkast mag er wezen.

De bedoeling van het spel is om de bal met zo weinig mogelijk slagen in de hole te laten verdwijnen. Hiertoe moeten hindernissen worden omzeild en dient meestal gebruik gemaakt te worden van de opstaande randen langs de baan. Door dit element van het spel kan ik het nooit nalaten midgetgolf te vergelijken met snooker. Ook hier is het belangrijk om hoeken te berekenen om de bal precies in de juiste richting te zenden.



Zany Golf kan gespeeld worden door 1 tot en met 4 spelers. Het spel telt negen holes. Voor elke hole krijgt men een maximaal aantal slagen. De slagen die men niet nodig had worden meegenomen naar de volgende hole. Zodra men geen slagen meer overheeft, en de bal nog niet in een hole is gespeeld, is het spel afgelopen.

Op sommige holes kan de speler bonusslagen verdienen met speciale acties. Bovendien kennen sommige holes een snelheidsbonus waarmee, als de bal snel genoeg in de hole verdwijnt, maximaal vier extra slagen kunnen worden verdiend. De laatste bonusmogelijkheid is het raken van een engeltje dat af en toe op de baan verschijnt.

Was Zany Golf op de Atari ST en Amiga een leuk spel, op de Saga Mega Drive valt het zwaar tegen. De besturing van het spel is niet nauwkeurig genoeg om de bal precies daar naar toe te spelen waar men wil. Hierdoor gaat de aardigheid in het spel al snel verloren.
Dit, gekoppeld aan het feit dat het spel slechts 9 holes telt, maakt dat ik niemand kan aanraden *Zany Golf* te kopen.

Frans van Lunteren

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor: Sega Mega Drive
ca. ƒ 125,00/BFR 2500
Importeur: onbekend

GODS

Weer zo'n huppelspel, waarin je van het ene platform naar het andere klimt/springt of naar beneden klettert. Grafisch allemaal perfect, maar voor mij veel te moeilijk. GODS is weer eens een typisch voorbeeld van de programmerende perfectionist die een perfect spel voor spelende perfectionisten maakt. En ik ben een echte beginner! Dat beroemde monitor-systeem werkt bij mij dus niet! Vanaf het eerste moment legde ik voortdurend het loodje.

Dat was de eerste indruk, na even gespeeld te hebben. Eerlijkheid gebiedt echter te vermelden dat nu na tig uren fervent opnieuw beginnen ik het eind van het eerste veld nader. Alleen dat Boss-monster is me nog even te veel!

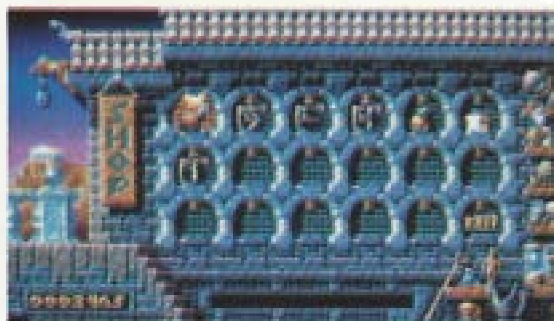
GODS is een perfect spel, in alle opzichten. Het ziet er prachtig uit en beweegt uitstekend, de puzzels zijn gevarieerd genoeg om de spanning erin te houden. En ik moet eerlijk zijn, GODS houdt me nog steeds aan de buis gekluisterd.

Kopen!!

Frans van Lunteren



DE BITMAP BROTHERS WORDEN GEZIEN ALS HET MEEST VERNIEUWENDE PROGRAMMEURSTEAM VAN DIT MOMENT. NA HITS ALS XENON 2, SPEEDBALL 2 EN CADAVER HEBBEN ZE ZICH NU GEWORPEN OP HET FENOMEEN PLATFORMSPEL. HET RESULTAAT IS GODS.



MYTHOLOGIE

Gebaseerd op de Griekse mythologie, zoals overduidelijk blijkt uit een van de intro-schermen, moet u de held door een aantal velden loodsen. In totaal kent GODS vier velden, onderverdeeld in drie werelden, ieder veld is tientallen schermen groot.
Het doel in ieder veld is duidelijk, de uitgang vinden. Maar dat is niet het enige, echter wat u exact dient te doen in ieder veld is iets wat u al spelende zelf dient te ontdekken. Diverse hints onderweg helpen u op het goede spoor.
Terwijl u loopt, klimt en springt komt u de meest uiteenlopende gevaren tegen. Uit de grond komende drilboren, trollen, rondvliegende harpijen - mythologische wezens, half vogel, half vrouw - en meer van dat soort verrassingen staan u te wachten. Het neerschieten van tegenstanders levert aardig wat punten op, het oplossen van puzzels echter ook.
Deze puzzels variëren van zeer eenvoudig - deze schakelaar hier omzetten stopt die drilboor verderop - tot uitermate ingewikkeld (het eenvoudigste voorbeeld hier zou een halve pagina vergen!). Niet alleen krijgt u punten voor het oplossen van de puzzels, sommige puzzels geven u informatie over wat u nu eigenlijk in dit veld dient te doen.

UNIEK

Ook in GODS handhaven de Bitmap Brothers het winkel idee, waar de speler extra wapens of energie kan kopen. In diverse geheime kamers kan men ook extra voorzieningen verwerven.
Wat GODS echter uniek maakt is het ingebouwde monitor systeem.
Dit deel van het programma weegt voortdurend af hoe goed de speler is en stelt de moeilijkheidsgraad daarop in. Wanneer u uitstekend uit de voeten kunt in het spel, krijgt u niet alleen meer bonuspunten, maar zal het spel ook een stuk moeilijker worden. Beginnende spelers daarentegen krijgen soms een helpende hand in de vorm van extra energie of een extra leven toegereikt.

PRODUKT INFORMATIE

Produktinfo
Fabrikant: Mindscape
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/1999
Atari ST ƒ 99,00/Bfr. 1999
Importeur: Homesoft

GODS is in sommige Engelse bladen omschreven als het: platformspel voor de intellectueel. Dat is weer zo'n typisch Engelse opmerking, maar in dit geval misschien wel waar. GODS is dermate complex dat het enige tijd zal vergen om zelfs maar te begrijpen waar je mee bezig bent. Op het eerste gezicht een normaal platformspel, waarin stevig wat actie. Maar al snel kom je erachter dat er meer aan de hand is.

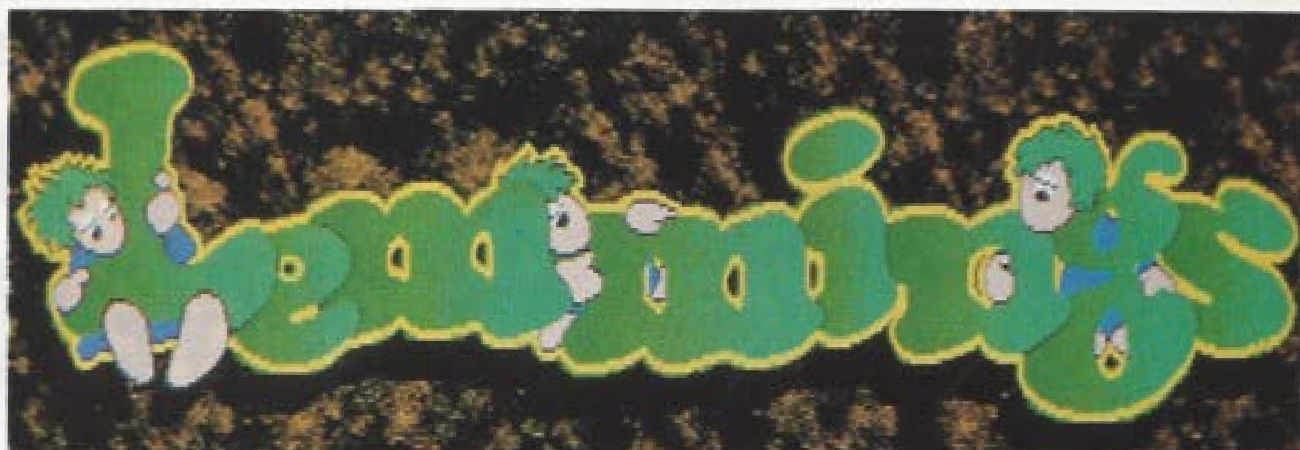
Sommige delen van het spel zijn zo moeilijk dat het me uren gekost heeft om de oplossing te vinden c.q. te bepalen hoe door een bepaald deel van het veld te wandelen. Ook het feit dat puzzels zich over meerdere schermen kunnen uitstrekken maakt een en ander niet eenvoudiger.

Graphics, muziek en geluidseffecten zijn van hoge kwaliteit, iets anders had ik ook niet verwacht van de Bros. De Boss-monsters aan het eind van ieder veld zijn gigantisch en zelfs die aan het eind van het eerste veld bezorgde me meer problemen dan me lief was. De Bitmap Bros maken het hun spelers niet gemakkelijk.

Verplicht!!

Helen Balens

LEMMINGEN ZIJN KNAAGDIERTJES DIE IN HET NOORDPOOLGEBIED LEVEN. ZE STAAN EROM BEKEND IN GROTE AANTALLEN TE MIGREREN EN DAARBIJ VAAK COLLECTIEF HUN DOOD TEGEMOET TE ZWEMMEN.



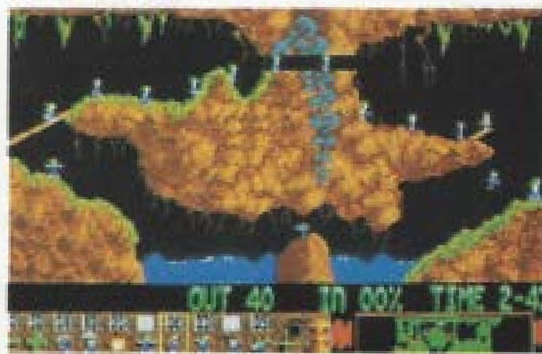
SAVE THE ~~WHALES~~ Lemmings!

Voor de verandering nu eens geen shoot 'em-up, doch een save 'em-up van Psygnosis. *Lemmings* is een puzzelspel waarin actie-elementen zwaar meewegen. De speler moet proberen een bepaald aantal lemmingen binnen een bepaalde tijd van een wisse dood te redden. Hiertoe moeten de beesljes, die door een luik uit de hemel komen vallen, naar de uitgang worden geleid.

Na de landing beginnen de knaagdiertjes te lopen. Worden ze gestuit door een onschuldig obstakel, dan is er niets aan de hand. Ze draaien zich om en wandelen doodlgemoedereerd in tegengestelde richting terug. Maar, het is ook mogelijk dat ze niet worden gestuit en ze vol overtuiging een afgrond, ravijn zee of het water in willen storten. In dat geval moet de speler ingrijpen.



Hiertoe wordt een aantal icons gebruikt om een lemming een speciaal talent te geven, bijvoorbeeld klimmen of graven. Het blijft echter oppassen. De lemming is namelijk een volhardend wezentje. Eenmaal aan het graven, zal hij daarmee doorgaan tot het - soms bittere - einde. Het gevolg is vaak dat het nijvere diertje alsnog jammerlijk aan zijn einde komt en zijn soortgenoten in zijn val meesleurt. Klimmende lemmingen lopen op hun beurt weer het risico dat ze aan de andere kant van een pilaar te pletter vallen als ze niet op tijd met een parachute worden uitgerust.



Andere kunstjes die men de lemmingen kan bijbrengen zijn het bouwen van bruggen en het optreden als verkeersagent. De agent blijft stokstijf staan en laat niemand meer door. Zelf reageert hij echter ook niet meer op latere commando's. Eén manier om de agent uit zijn functie te ontheffen is hem op te blazen. Soms is het nu eenmaal nodig om één of meer individuen op te offeren voor het welzijn van de groep.

Vooral op de hogere niveaus dient men zuinig om te springen met de commando's, aangezien ze maar beperkt voorradig zijn. Een fout leidt dan al snel tot een hopeloos verloren spel, met als enige uitweg het opblazen van de complete kolonie.

Het veld waarbinnen alles zich afspeelt is in de meeste gevallen groter dan een beeldscherm. Men heeft daarom de beschikking over een radarschermpje waarop men kan zien waar de lemmingen zich bevinden. Gelukkig kan het spel worden gepauzeerd terwijl men toch de mogelijkheid houdt om het hele landschap te bekijken om de reddingsoperatie te plannen. Na ieder niveau krijgt men een wachtwoord te zien, zodat men het spel niet steeds van voren af aan hoeft te beginnen.

De Amiga en Atari ST versies kennen een optie voor twee spelers, waarvoor twee muizen noodzakelijk zijn. (De in aantocht zijnde MSDOS versie zal zo goed als zeker slechts door een speler te spelen zijn.) Beide spelers spelen op hetzelfde veld, maar in het scherm zijn twee vensters geplaatst. Voor elke speler worden 40 lemmingen uitgestort en men moet er zoveel mogelijk redden. Men kan daarbij alleen zijn eigen diertjes (herkenbaar aan de kleur) bevelen geven, doch door slimme trucs kunnen ook de lemmingen van de tegenpartij naar de eigen uitgang worden gedirigeerd. Degene die de meeste diertjes door zijn eigen uitgang heeft laten ontsnappen wint de ronde.

Met *Lemmings* revancheert Psygnosis zich. Na een aantal zeer teleurstellende produkten, heeft men een uiterst origineel en leuk spel geproduceerd. De charme van *Lemmings* wordt door twee dingen veroorzaakt. Om te beginnen zijn de latere puzzels soms zeer moeilijk op te lossen. Op de tweede plaats is de animatie van de kleine figuurtjes zeer fraai en humoristisch. De manier waarop een lemming de speler vertwijfeld aanstaart vlak voordat hij explodeert is hartverovend. Nadat alle puzzels zijn opgelost zal het spel waarschijnlijk veel van zijn aantrekkingskracht verliezen, maar dankzij de 100 verschillende puzzels en de - soms erg hoge - moeilijkheidsgraad zal het vele uren vergen voordat het laatste veld is bereikt.

Als men er bij Psygnosis in slaagt dit niveau vast te houden, is er weer hoop voor de toekomst.

Stefan Balens

PRODUKT INFO
Fabrikant: Psygnosis
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/Bfr 1999
Atari ST ƒ 99,00/Bfr 1999
De MS-DOS versie is onderweg
Importeur: Computer Collectief

Geachte Heer Eindredacteur,

Aansluitend op mijn recensies van Shadow of the beast 2 en Spellbound, respectievelijk in Hoog Spel 2 en 3, deel ik u het volgende mede.
Nadat ik onder niet geringe dwang van uw zijde Lemmings moest testen, verzoek ik u vriendelijk mij in de toekomst weer spellen van Psygnosis te laten bespreken. Weliswaar is Lemmings in het begin wat lastig te spelen, vooral wanneer er veel lemmingen rondlopen, maar mijn doorzettingsvermogen wordt beloond met een prima spel. Soms ligt de frustratiegraad wel heel erg hoog, maar vaak is de oplossing dan eenvoudiger dan eerst scheen. Ik heb inmiddels al heel wat slaap verloren door het piekeren over de manier waarop een bepaald veld kon worden opgelost, maar ik ben verslaafd. Gelieve voorlopig dus geen ander recensiemateriaal naar mij te zenden.
Ik hoop dat u begrip heeft voor dit verzoek.

Met vriendelijke groet,

Harry d'Emme



Sneller en sneller

HARD DRIVIN' 2 DRIVE HARDER

Hard Drivin', de originele Tengen coin-op was een gigantisch succes voor Domark eind 1989. Nu komt men nu met een vervolg op dit racespel, waarbij voor de verandering uitgegaan wordt van de computer; een coin-op van *Hard Drivin' 2* bestaat immers niet.



VERBETERD

Hard Drivin' 2 is op een aantal punten verbeterd ten opzichte van zijn voorganger. Om te beginnen is het spel sneller en de besturing wat nauwkeuriger. Ook worden nu geen auto's meer getoond die achter een obstakel langsrijden.

Verdere uitbreidingen op het origineel bestaan uit het feit dat men uit vier verschillende circuits kan kiezen. Alle circuits bestaan uit twee gedeelten, namelijk een hindernisbaan en een gedeelte waar alleen de snelheid van belang is. Wanneer u op dit laatste gedeelte van het circuit een voldoende snelle tijd maakt, rijdt u vervolgens een race tegen een door de computer bestuurde tegenstander. Deze race vindt plaats op de hindernisbaan. De hindernissen bestaan onder andere uit geopende bruggen, springschansen en een looping. De keuze voor één van beide trajecten wordt gemaakt door bij de splitsing in de weg links dan wel rechtsaf te slaan.

BESTURING

Het spel is te besturen met de muis, joystick of het toetsenbord, waarbij de muis de voorkeur geniet. De races worden niet op een circuit gehouden maar op normale wegen.

Hierdoor zal men dus regelmatig tegenliggers ontmoeten. Om het spel wat eenvoudiger te maken voor de Europeanen van het vaste land kan men kiezen of men links of rechts van de weg wil rijden.

De auto die men bestuurt kan tenslotte ook met een automatische versnellingsbak worden uitgerust.





TWEE SPELERS

Hard Drivin' 2 biedt de mogelijkheid om twee computers aan elkaar te koppelen via de RS232 poort. Hierbij kunnen dan Amiga, Atari ST en MSDOS machines op elkaar worden aangesloten. Beide spelers dienen dan uiteraard wel hun eigen exemplaar van het spel te hebben.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BFR 1799
Atari ST ƒ 89,50/BFR 1799
MS-DOS ƒ 99,00/BFR 1999
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: Geen
Importeur: Homesoft

Hard Drivin' 2 - Drive Harder is geen onaardig spel, laat ik dat voorop stellen. In tegenstelling tot het eerste *Hard Drivin'* dat in 1989 de grote kersthit voor Domark was, kent het vervolg vier parcoursen en de mogelijkheid om zelf banen te ontwerpen. (Het eerste parcours is overigens identiek aan dat van HD.)

Het ontwerpen van de banen is echter een tijdrovende bezigheid en de handleiding biedt op dit punt maar net genoeg informatie, zodat het nog een behoorlijk gepuzzel is.

Bovendien is het mij nog niet gelukt om na een race op het ene circuit verder te spelen op een ander circuit zonder het spel opnieuw te laden. Ook op dit punt laat de handleiding de speler nogal in de steek.

Het grootste probleem dat ik met dit spel heb is het feit dat het zeer weinig toevoegt aan het originele *Hard Drivin'*.

Frans van Lunteren



In mijn ogen is het schandalig dat Domark nog geld durft te vragen voor een spel dat in wezen niets anders is dan een vernieuwde versie van een bestaand spel waaruit een aantal van de vele bugs zijn verwijderd.
Bij zakelijke software als tekstverwerkers of boekhoudprogramma's is het de gewoonte dat geregistreerde gebruikers ervan verbeterde versies tegen zeer geringe kosten krijgen toegezonden. Het wordt eigenlijk tijd dat een dergelijke service ook voor entertainment software normaal wordt.
Hard Drivin' 2 kunt u met een gerust hart laten liggen, ook wanneer u de eerste versie nog niet bezat. Geef mij maar *Stunt Car Racer*.

Mart Wills

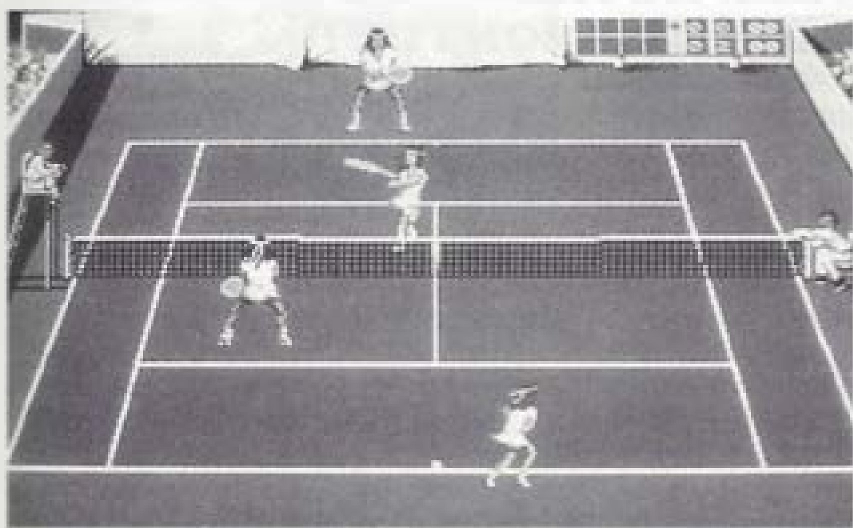
In de eerste aflevering van Hoog Spel recenseerden wij *Pro Tennis Tour* van het Franse softwarehuis Ubisoft. Het spel deed - vooral op gravel - veel stof opwaaien. Inmiddels is het vervolg op dit succesvolle spel verschenen.



TENNISSPELLEN



Over het verschijnsel tennis op de computer is eerlijk gezegd weinig opwindends te melden. Het belangrijkste verschil tussen de spellen in deze categorie is de hoek waaronder het veld wordt bekeken.
Het meest gebruikelijk zijn de spellen waarin men van links naar rechts speelt, of in de 'diepte'.
Er bestaat ook een aantal tennisspellen waarin het veld in vogelvlucht wordt getoond.



Pro Tennis Tour 2 laat het spelnet als de voorganger *Pro Tennis Tour* - zien vanuit het traditionele camerastandpunt achter en iets boven de base-line.

OPTIES



Het spel *PTT 2* bevat vele opties. Natuurlijk kan men kiezen of men tegen de computer of tegen een menselijke tegenstander wil spelen. Maar ook een partijtje dubbelspel kan. Een andere optie is nogal bizar, maar Ubisoft is niet voor niets een Frans softwarehuis.

Men kan namelijk getweeën tegen één computergestuurde tegenstander uitkomen, of - wanneer men erg overmoedig is - zelf tegen twee tegenstanders in het veld treden.

Door middel van een speciale kabel - die voor zover wij weten niet in Nederland te koop is - is het technisch mogelijk om vier joysticks op de computer aan te sluiten, zodat met vier spelers een dubbelspel kan worden gespeeld.

Om de opties te completeren kan men ook kiezen of de spelers op het veld van de mannelijke of de vrouwelijke kunne zijn. In sommige gevallen is het zelfs mogelijk om zowel mannen als vrouwen tegen elkaar te laten spelen.
Amiga bezitters zullen dan eerst werkelijk een toernooi moeten winnen, aangezien dit alleen op de Amiga 3000 (kosten minimaal zo'n ƒ 9.500,00) kan. Waarom men geen gemengd 'dubbel' kan spelen op een betaalbare Amiga met geheugenuitbreiding is ons vooralsnog een raadsel. De Atari ST versie biedt de uitgebreide mogelijkheden wel bij een intern geheugen van 1 Mb.
Over de MS DOS versie is momenteel nog niet erg veel bekend op dit punt.

MAAR ER IS MEER

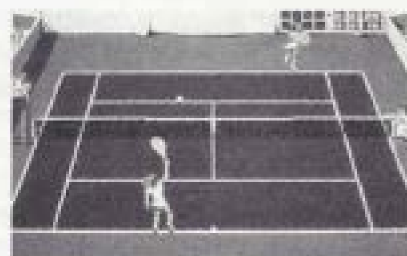


Behalve een vriendschappelijk partijtje kan men ook aan een compleet seizoen meedoen. Tijdens dit seizoen kunnen verschillende toernooien worden afgewerkt. Welke toernooien met uw bezoek worden vereerd kan men zelf bepalen. Afhankelijk van het toernooi waaraan men deelneemt, worden de wedstrijden gespeeld op gravel, gras of beton. *PTT 2* kan op verschillende moeilijkheidsgraden worden gespeeld. Op het eenvoudigste niveau kan de speler zich volledig concentreren op het terugslaan van de bal. De computer zorgt voor een juiste opstelling op het veld.
Op het moeilijkste niveau wordt een nieuw gegeven in het spel geïntroduceerd. Naarmate men meer wedstrijden afwerkt, worden allerlei karakteristieken van uw alter ego bijgehouden. Hierdoor wordt men op verschillende onderdelen van het spel - zoals de service, smash, volley of lob - steeds beter. Ervaren spelers beschikken daardoor over een betere balcontrole dan beginners.

CONTROLE



De speler heeft een zeer volledige controle over de bal.
De richting waarin de bal wordt geslagen wordt namelijk niet bepaald door de positie van de speler op het moment dat de bal geraakt wordt, maar door de richting waarin men de joystick beweegt. Hoe langer men de joystick in de gewenste richting houdt, des te scherper is de hoek waaronder men slaat. De snelheid waarmee de bal wordt gespeeld wordt beïnvloed door de tijd dat de vuurknop ingedrukt gehouden wordt.
Door dit systeem van besturing heeft de speler zeer veel invloed op de bal.



PRODUKTINFO



Fabrikant: Ubisoft
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50 / BFR 1799
Atari ST ƒ 89,50 / BFR 1799
Importeur: HomeSoft

Versies voor MS-DOS en C64 zijn aangekondigd.

AMIGA/ATARI ST

Het oorspronkelijke *Pro Tennis Tour* was een prima spel dat op een aantal punten toch nog verbeterd is met *PTT 2*. In het begin is het wat wennen voordat men de besturing goed in de vingers heeft, maar zodra men de mogelijkheden kent realiseert men zich dat de bal zeer precies kan worden geplaatst.
Zowel grafisch als op het gebied van het geluid is alles dik in orde, zelfs op een computer die voor mij, en waarschijnlijk ook voor u, betaalbaar is.
Echter, wilt u perse gemengd dubbel spelen op een Amiga dan moet hiervoor erg diep in de buidel worden getast.
De animatie van vooral de dames is perfect, compleet met wapperende haren en rokjes.
Het enige dat me opviel was dat de spelers soms een beetje traag op de besturing reageren op de hogere moeilijkheidsgraad.

Afgezien van dit kleine minpuntje blijft *PTT 2* een uitstekend tennisspel. Zelfs indien u *PTT* - of een ander tennisspel - reeds in de kast heeft staan, blijft de aanschaf van dit spel zeer de moeite waard.

Mart Wills



ZELIARD

Ondanks het feit dat Zeliard op het Sierra label verschijnt, is het duidelijk niet door hen geprogrammeerd. Het spel is van oorsprong Japans. En zoals bij zowat alle Japanse spellen wordt het spel voorafgegaan door een uitgebreide introductie in de vorm van een soort stripverhaal. Deze doet qua vormgeving sterk denken aan oude krantenstrips, een plaatje met daaronder een stuk tekst. De plaatjes zijn typisch Japans, dus lebrave - vaak onschuldige - gezichten met grote ronde ogen. Ook de muziek die tijdens het spel te horen is, is duidelijk Japans. Niet de traditionele versie, maar de elektronische navolging hiervan.



VEEL ACTIE, MINDER AVONTUUR

Het spel zelf is een zogenaamd platform-spel. Dat wil zeggen, dat u een mannetje bestuurt, dat heen en weer kan lopen, springen en vallen. Ook heeft hij een zwaard waarmee hij de monsters die hij tegenkomt kan vernietigen.
Het komt er op neer dat u op de verschillende niveaus meestal een bepaald voorwerp moet opsporen en om naar het volgende niveau te komen vervolgens een groot monster, een zogenaamd Bos-monster - moet verslaan.

De handleiding en verpakking hebben het over een action-adventure, maar daarvoor is het aanbod aan voorwerpen die u kunt vinden en het aantal op te lossen raadsels te beperkt. Zeliard is boven alles een arcade behendigheidsspel met een aantal extra's.
Tussen de verschillende niveaus bevinden zich bijvoorbeeld steden. Deze steden hebben steeds dezelfde winkels en gebouwen. Zo is er een bank, waar u uw zuur verdiende geld kunt wisselen of storten.

Er zijn winkels voor wapens en magische artikelen, waar u verschillende zaken kunt kopen die het leven zouden moeten vereenvoudigen. Bijvoorbeeld een beter zwaard of een vrucht die na het nuttigen de verloren energie weer herstelt. Ook is er een kerk of herberg waar u kunt rusten en herstellen.
De belangrijkste persoon in de stad is de Sage (wijze). Deze geeft informatie, bepaalt of u een level hoger komt en biedt de mogelijkheid tot het opslaan van spelsituaties.

Verder bevinden zich in de steden mensen die u kunt aanspreken en die u dan nuttige informatie toespelen. Meestal komt het er op neer dat ze u vertellen dat u een paar schoenen moet vinden, of dat men enge geluiden uit de grotten in de buurt heeft horen komen. U heeft zelf geen invloed op de conversatie, als u voor een poppetje staat dan doet hij/zij zijn/haar zegje.

Gedurende het hele spel heeft u een zij-aanzicht van het labyrint waarin u zich bevindt. Het speelfiguurtje staat hier centraal en beweegt voor de scrollende achtergrond. De verschillende monsters zijn half zo groot als uw figuurtje, behalve de 'boss'-monsters, die twee maal zo groot zijn. In de steden is geëxperimenteerd met zogenaamde parallax-scrolling. Dat wil zeggen dat de achtergrond over meerdere lagen meeschuift met de voorgrond. Als dit goed gebeurt, levert dit hele realistische effecten op.

Hier zijn twee niveaus gekozen, een stilstaande achtergrond waarover de voorgrond heenschuift. Dat is veel te beperkt om het effect echt tot zijn recht te laten komen.

Het grafische deel is ook meteen een zwakke punt van dit spel. Het ziet er zelfs in MCGA/VGA 64 kleuren modus uit alsof het op een Commodore 64 loopt. Dit is uiteraard geen kritiek op de Commodore 64, maar de mogelijkheden van de PC worden in mijn ogen onvoldoende benut.

Ook het spelprincipe en de uitwerking zijn inmiddels vreselijk gedateerd. Voor de kenners onder u, Zeliard lijkt sprekend op Pitfall. De enige dingen die voor dit spel spreken zijn eigenlijk de muziek, die u misschien niet mooi vindt, maar die zeker origineel is, en het feit dat er maar heel weinig van dit soort spellen voor de PC bestaan. Volgens de tekst op de doos is dit spel in Japan razend populair. Maar die zelfde doos heeft het ook over de arcade kwaliteit van de plaatjes ...

Jan-Willem van Riet

Wat mij betreft mogen dit soort spellen vaker voor MS-DOS uitkomen. Alhoewel de vormgeving voor onze ogen wat vreemd aandoet is dit een typisch voorbeeld van de in Japan razend populaire spellen zoals we deze ook voor MSX2/2+ kennen. In mijn optiek is Zeliard een lekker speelbaar spel in de trant van Super Wonderboy en zelfs een beetje te vergelijken met Mario Brothers.

Sommigen zullen de grafische kwaliteit wat minnetjes vinden, maar 64 kleuren VGA is echt het maximale wat je bij een arcade actie spel kunt bereiken. 256 kleuren VGA levert prachtige plaatjes op maar bewogen kan er dan niet meer worden.

Van mij mag deze blijven.

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Game Arts/Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 99,00 / Bfr 1999
Ondersteunde hardware:
Herc./CGA/EGA/MCGA/VGA (64 kl.)/Tandy
Muziekkaarten: AdLib/Roland MT-32/Soundblaster

[illegible]

Gremlin Graphics heeft zich het laatste jaar vol overgave op motorvoertuigen gestort. Na de fenomenale hit Lotus Esprit Turbo Challenge (Hoog Spel 2, pag. 45) en het wat minder geslaagde Toyota Celica GT (Hoog Spel 3, pag. 10) nu het laatste deel van de trilogie, de motorsimulatie Team Suzuki (Hoog Spel 4, pag 33).

TEAM SUZUKI



GRAND PRIX

In *Team Suzuki* neemt u deel aan een compleet Grand Prix seizoen op een zware 500cc motor. Uiteraard krijgt u eerst de kans te oefenen op lichtere 125cc en 250cc motoren waarbij de 125cc motor een automatische versnelling heeft. Hierdoor kunt u zich volledig concentreren op het besturen van de motor en wordt u niet afgeleid door het schakelen. Ook kunt u één race rijden of gewoon oefenen. Deelname aan een wedstrijd kan pas nadat een kwalifikatieronde gereden is.
U kunt met de lichtere motoren ook aan wedstrijden deelnemen maar de ware uitdaging is met de zware, handgeschakelde 500cc Suzuki een compleet seizoen uit te rijden.

REALISTISCH

De simulator *Team Suzuki* is niet alleen technisch accuraat, men heeft ook geprobeerd de sfeer rond een wedstrijd zo goed mogelijk over te brengen.
Het realisme gaat uitzonderlijk ver. Niet alleen zijn de circuits natuurgetrouw (men heeft een videocamera op een motor gemonteerd en is zo de verschillende circuits rond gereden), ook de tegenstanders zien er overtuigend uit.
Echter het tekenen van de motorrijders, evenals het afbeelden van het instrumentenpaneel van uw motor kost veel processortijd, waardoor de simulatie ietwat vertraagt. U kunt deze delen verwijderen waardoor alle processortijd beschikbaar komt voor het opbouwen van de 3D graphics en de bewegingen van de motoren.



In *Team Suzuki* kunt u het parcours vanuit verschillende 'gezichtspunten' bekijken. U kunt uiteraard 'standaard' instellen, waardoor u de baan en de omgeving ziet vanaf uw plaats achter het stuur, maar u kunt ook achterom kijken, handig om te weten wat de tegenstander achter u doet en hem zinvol te hinderen! Bovendien kunt u - wanneer u oefent - een aantal zogenaamde 'camera' standpunten bepalen. U plaatst als het ware een camera in de lucht boven de motor en volgt zo de race.

ATARI ST/STE

Het klinkt ongelooflijk, maar de Atari ST versie is gelijk aan - en in sommige opzichten - zelfs beter dan de Amiga versie. De graphics zijn grandioos en de animatie is beter dan op de Amiga. De Amiga versie heeft de neiging te horten, bij de ST versie is dit nauwelijks te bespeuren. Het enige waarin de ST versie teleurstelt is het geluid. Waar je bij de Amiga versie ronkende motoren hebt klinkt de ST versie als een zeurderig scheerapparaat, niet al te best dus.

Ook de ST versie is ongelooflijk moeilijk en zeker beginners zullen veel baat hebben bij de 'Trainer' disk.

Ondanks dat is Team Suzuki in mijn ogen het beste motorracespel dat op dit moment te krijgen is.

Absolute aanrader!

Edward Hesven

MS-DOS/COMMODORE 64

Momenteel wordt gepoogd Team Suzuki naar de C64 over te zetten. Volgens Jeremy Smith, directeur van Gremlin Graphics, is het echter onwaarschijnlijk dat deze versie ooit op de markt gebracht zal worden. Het is volgens hem eigenlijk niet echt mogelijk de snelheid en animatie van Team Suzuki goed op een C64 te programmeren. Afwachten dus!

Beter nieuws voor MS-DOS bezitters.
De ontwikkeling van deze versie is volop in gang en men heeft een aantal aardige extra's bedacht. Wanneer de MS-DOS versie leverbaar zal worden is niet bekend, maar het zal zeker najaar worden.

AMIGA

Team Suzuki is de logische voortzetting van onder meer Super Hang On van Activision en Honda RVF van MicroProse. Team Suzuki is echter niet zoals beide andere spellen een race spel, maar meer een echte simulator. En dat brengt meteen het grootste probleem naar voren! Team Suzuki is dermate natuurgetrouw dat wanneer u de motor start en de baan opscheurt u meteen onderuitgaat. Net echt dus. Het is dan ook nog niemand op de redactie gelukt zelfs maar de kwalifikatieronde met enigszins goed gevolg uit te rijden. Als een beschonkene zwalk je over de - grafisch grandioze - baan, ongeacht hoe de besturing (muis/joystick) plaatsvindt.

In alle aspecten is Team Suzuki fantastisch. De graphics zijn grandioos terwijl het geluid zeer overtuigend is. De mogelijkheid om het programma te versnellen door beelden en instrumentenpaneel te verwijderen hoeft voor mij niet zo nodig; Team Suzuki is op zich al meer dan snel genoeg.

Nogmaals, Team Suzuki is de meest overtuigende motorracesimulator die ik tot op heden gezien heb. Alleen, het spel is zo moeilijk dat menigeen al snel de neiging zal hebben op te geven. En dat is jammer.

Perfect!

Steven Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: Gremlin Graphics
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BFR 1799
Atari ST ƒ 89,50/BFR 1799
MS-DOS en C64: zie kader
Importeur: HomeSoft

TÉ MOEILIJK?

We hebben Gremlin Graphics benaderd met de opmerking dat *Team Suzuki* te moeilijk is voor normale spelers. Na enig aandringen gaf men ons gelijk en wij waren blijkbaar niet de enigen met deze kritiek. Onlangs heeft Gremlin Graphics bekend gemaakt dat met onmiddellijke ingang een zogenaamde 'Trainer' disk bijgesloten zal worden. Dit trainingsprogramma vertraagt *Team Suzuki* zodat ook beginners de fijne kneepjes van de simulator onder de knie kunnen krijgen. Heeft u Team Suzuki reeds gekocht en wilt u de trainer disk in bezit krijgen, neem dan contact op met Gremlin Graphics, p/a HomeSoft, Küppersweg 63, 2031 EB Haarlem.



Roger's hulp in om hen uit een benarde situatie te redden. Bedoeling is dat Roger meegaat naar Space Quest XII om Vohaul te verslaan en daarmee de rust op Xenon en in de ruimte te herstellen. Om Roger Wilco te laten ontsnappen aan de Sequel Police schieten de rebellen een gat in de tijd. Roger duikt erin en gaat op weg naar de toekomst.

en vliegt naar de Dome waar Vohaul huist. Daar ontvreemd: hij een ander ruimtetuig en gaat er vandoor. Na een korte reis arriveert onze held op Estros waar hij door de Latex Babes (een persiflage op Leather Goddesses of Phobos) wordt opgewacht. Na ontsnapt te zijn aan de Sequel Police verslaat hij een monster en gaat hij verder naar de Galaxy Galleria Mall.

SPACE Q

ROGER WILCO and TE

WAT VOORAFGING

Nadat Roger Wilco in Space Quest III de Aarde (en de Sierra studio's) bezocht heeft, gaat hij op weg naar zijn planeet Xenon, waar hij sinds Space Quest II niet meer geweest is. Onderweg landt hij op de planeet Magmetheus om in een kroeg wat te drinken en tot rust te komen. Terwijl hij onder het genot van een drankje de aanwezigen vertelt van zijn belevenissen arriveert de Sequel Police, een soort ruimtepolitie, die hem in hechtenis neemt. Roger heeft geen flauw benul waarom. Later blijkt dat deze Sequel Police in opdracht van Vohaul - berucht uit eerdere adventures - vanuit Space Quest XII in de tijd is terug gereisd om Roger uit te schakelen en daarmee definitief een eind te maken aan zijn onzinnige avonturen. Roger wordt bevrijd door de Time Rippers, een groepje rebellen, dat eveneens terug is gereisd vanuit Space Quest XII om de legendarische Roger Wilco te vinden. De Time Rippers roepen

TERUG OP XENON

Na een lange ruimte- en tijdreis arriveert Roger op zijn planeet. Op een enkele Cyborg na is de hele boel verlaten en alles is in verval geraakt. Hij zwerft wat rond, duikt riolen in en gaat proletarisch winkelen. Al snel besluit hij actie te ondernemen, hij steelt een ruimtevoertuig

Dit fraaie winkelcentrum biedt van alles. Een hamburgertent waar geld te verdienen valt, kledingzaken, een speelhal waar men de nieuwe hit Ms. Astro Chicken kan spelen, een software winkel (bekijk hier vooral alle software aanbiedingen), Radio Shock (a Dandy Corporation) en maar bovenal het Skate-o-Rama, waar u zonder zwaartekracht kunt

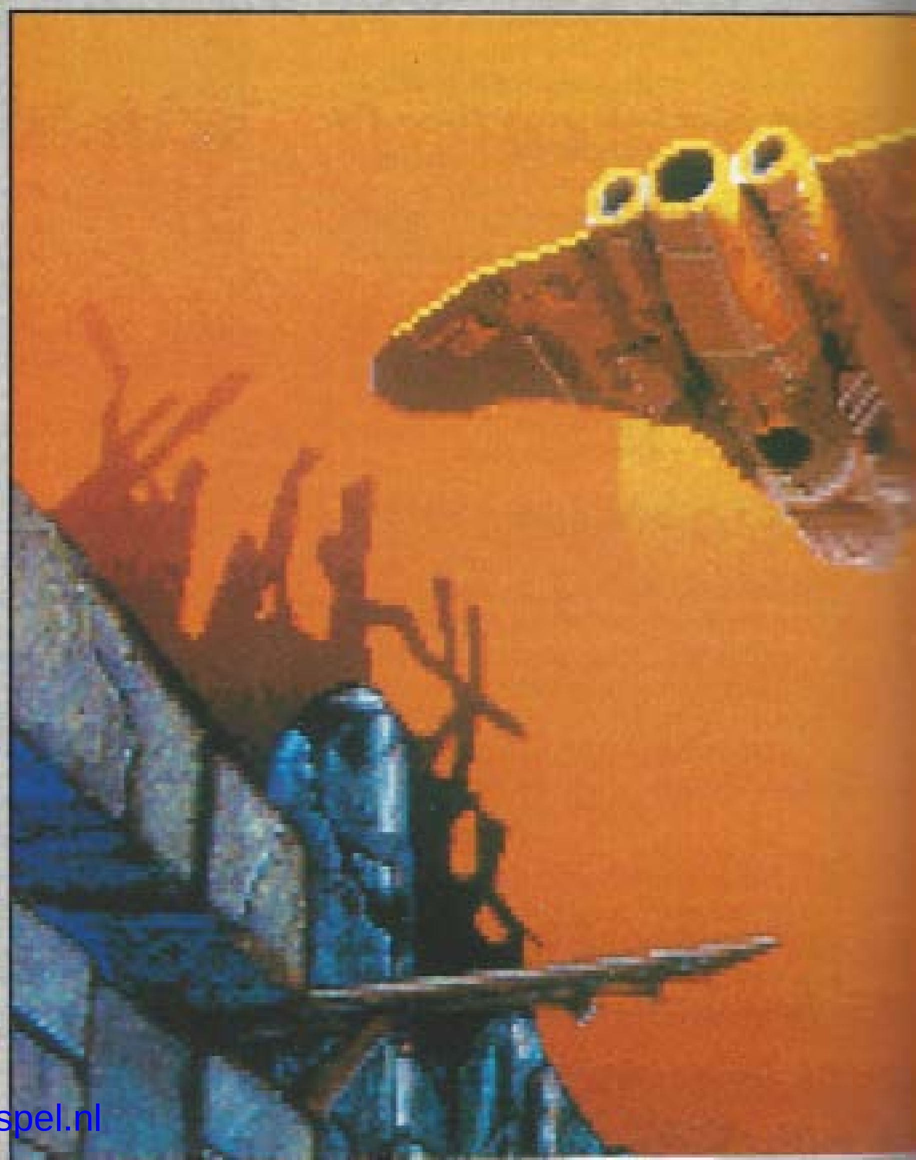
Sierra OnLine brengt het nieuwste
van Roger Wilco. Deze keer staat de



Space Quest IV is wederom een forse stap vooruit voor het genre. De graphics lijken zowaar nog mooier dan in *King's Quest V*. Voor de eerste keer maakt Sierra gebruik van scrollende beelden. De muziek is voortreffelijk, men is er uitstekend in geslaagd allerlei muziekfragmenten uit andere Sierra adventures te combineren.
Het verhaal, en hier gaat het uiteindelijk om, is knap in elkaar gezet.
De puzzels lijken soms moeilijk maar vallen uiteindelijk wel mee. Als pleister op de wonde wordt men gelukkig bij herhaling getracteerd op verrassende humor.

Space Quest IV is geschikt voor zowel de beginnende als de gevorderde adventurer. Aanrader!

Bas Jansen



rondzweven. Hier beleeft Roger wilde avonturen maar weet uiteindelijk te ontsnappen.

VGA TEGEN HERCULES: 1-0?

Tijdens zijn reis komt Roger op Ulence Flats terecht. In een bar maken de Monochrome Boys

worden. Met veel moeite weet hij door te dringen in de super computer van Vohaul en hem te formatteren. Bovendien bevrijdt hij zijn zoon die door Vohaul gevangen was genomen. Tot slot reist Roger terug in de tijd naar Space Quest IV. De rust is weergekeerd en we kunnen er gerust op zijn dat de Andromeda Boys verder kunnen werken aan de Space Quest serie.

QUEST IV

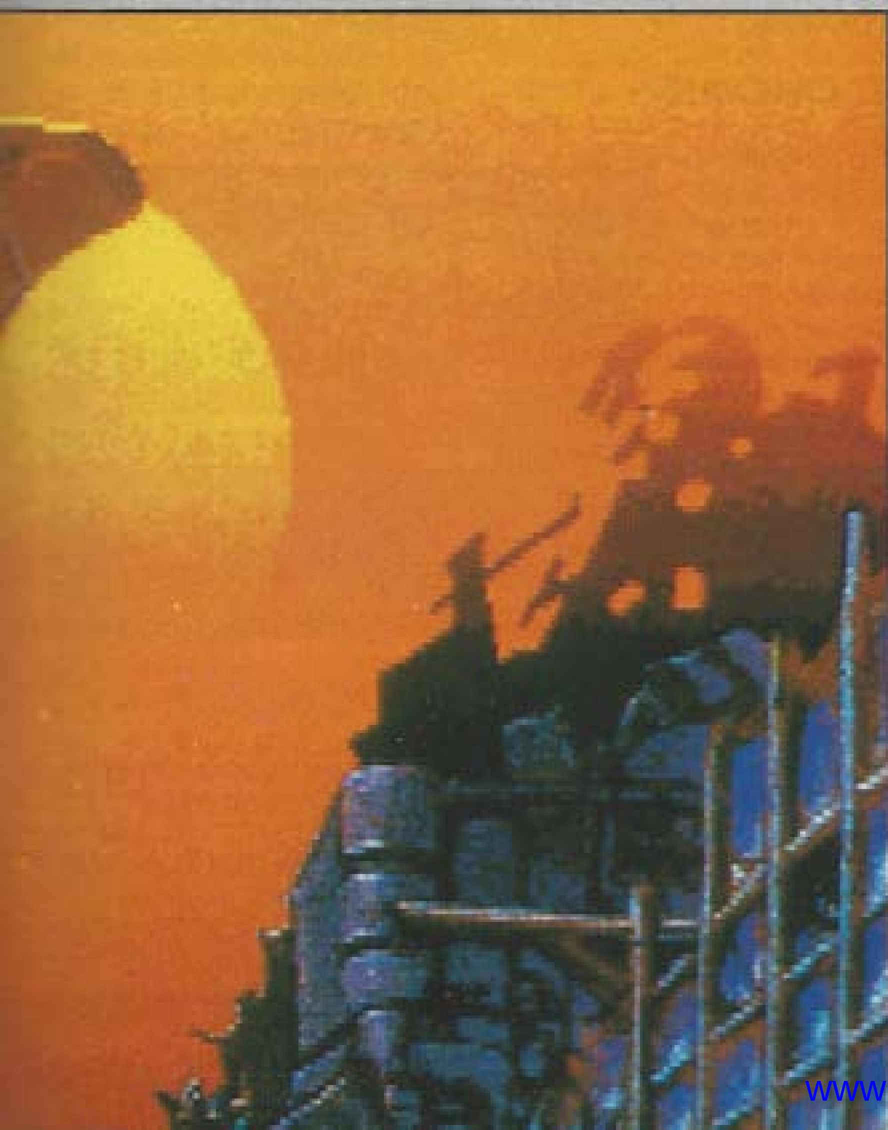
E TIME RIPPERS

Deze 'Video Hell's Angels' vinden zo'n 256-kleuren-VGA-patser maar niets en maken het hem erg moeilijk. Roger weet ook hier echter te ontsnappen en gaat verder op weg. Na zijn tweede terugkeer op Xenon ontdekt Roger dat hij boodschappen vergeten is. Even op en neer naar het winkelcentrum. Thema begint het echt spannend te

DETECHNIEK

Met *Space Quest IV* overtreft Sierra zichzelf weer: ook hier grandioze muziek en graphics van uitstekende kwaliteit. Evenals bij *King's Quest V* zijn de plaatjes met de hand geschilderd en vervolgens gedigitaliseerd. Voor de animatie-scènes heeft men zelfs eerst

el in de beroemde reeks avonturen
ele Space Quest serie op de tocht!



video opnamen gemaakt en deze vervolgens gedigitaliseerd.

Space Quest IV is wat bediening betreft identiek aan *King's Quest V*: maar keuze kan men gebruik maken van muis, joystick of toetsenbord. Het invoeren van tekst is niet nodig. De communicatie met het programma verloopt



door het aanklikken van ikonen - een beter woord zou pictogrammen zijn. Het programma is kleiner dan *King's Quest V* maar met 6.6 Mb hoeft het zich niet echt te schamen. Het gebruik van een harddisk is bittere noodzaak. *Space Quest IV* wordt geleverd in twee versies: 16 kleuren EGA/VGA en een 256 kleuren VGA versie. Bezitters van trage PC's (tot 10Mhz) raadt Sierra aan de 16 kleuren versie aan te schaffen. De gangbare geluidskaarten, alsmede de Roland MT-32 en soortgelijken worden ondersteund. Nieuw is dat een gecombineerd

gebruik van de Roland MT-32 en de CMS Soundblaster kaart mogelijk is.

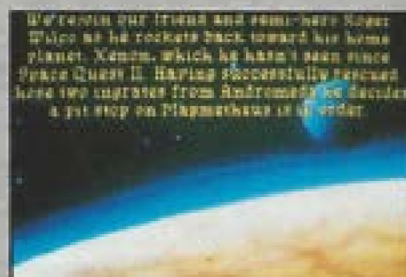
De muziek is prachtig en kan zelfs als quiz materiaal dienen: men heeft namelijk bekende muziekjes uit eerdere adventures verwerkt tot een imposant geheel.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS 256 kleuren VGA/MCGA
HD disk ƒ 149,50/Bfr. 2999
MS-DOS 16 kleuren
Tandy/EGA/VGA/MCGA
ƒ 149,50/Bfr. 2999
MS-DOS CD-ROM 256 kleuren
VGA/MCGA
(september 1991)
ƒ 169,50/Bfr. 3399
Alle bekende muziekkaarten en Roland MT-32, zelfs in combinatie met CMS Soundblaster, worden ondersteund.
Een harddisk is vereist, behalve voor de CD-ROM versie.

Versies voor Atari ST, Amiga en Macintosh zijn in voorbereiding.





ELITE PLUS

Het is altijd een komen en gaan geweest van goede en minder goede computerspellen. Slechts de uitstekende spellen zijn een lang leven beschoren. *Elite* was destijds zo'n spel. MicroProse brengt nu op het Rainbird label een vernieuwde versie van deze ruimtesaga uit onder de titel *Elite Plus*.

Ik was destijds zeer verknocht aan *Elite* voor de C64, zeker nadat ik de eerste hindernis in het spel had genomen. Het 'dokken' bij een ruimtestation was namelijk nogal moeilijk in de vingers te krijgen. In *Elite Plus* is dit probleem ondervangen doordat de procedure veel minder kritisch is geworden. Ook zijn de ruimtestations uitgerust met een systeem dat automatisch 'dokken' mogelijk maakt. Voor het gebruik van deze faciliteit moet echter wel flink gedokt worden, dus het is beter om te sparen voor een dokkingscomputer.

Het spel heeft erg veel diepgang door de vele planeten en hun verschillende staat van ontwikkeling. Het zal daarom heel wat tijd vergen voordat men de begeerde rang 'Elite' bereikt heeft.

Op zich is Elite Plus een uitstekend spel, daar valt niets op af te dingen. De bezitters van het oorspronkelijke *Elite* ontraad ik echter de aanschaf van *Elite Plus*. De verbeterde graphics en andere toeters en bellen rechtvaardigen in mijn ogen niet de (hoge) prijs voor Elite Plus.
Heeft u echter *Elite* echter nog niet in de collectie en u houdt van pittige spellen om uw tanden in te zetten, dan is *Elite Plus* wel degelijk zijn prijs waard.

Steven Groot

GRIJZE OUDHEID

Elite werd oorspronkelijk in 1984 ontwikkeld voor de BBC computer door Ian Bell en David Braben. *Elite* was dermate indrukwekkend dat het waarschijnlijk heel bijgedragen tot de verkoop van heel wat BBC computers. In 1985 werd het spel uitgebracht voor de C64 en opnieuw was er sprake van een megahit.

Zoals iemand ooit eens zei: "Elite is geen spel, het is een manier van leven". Toegegeven, het waren de woorden van een verkoper op de HCC beurs, maar zelfs die mensen liegen niet altijd.

Elite combineerde verschillende concepten als ruimtegevechten en handel. Snelle 3D 'wire-frame' vector graphics completeerden het geheel. Naarmate meer geld werd verdiend kon men betere ruimteschepen, wapens en andere accessoires aanschaffen en soms kreeg men een speciale opdracht. (Degenen die *Elite* kennen herinneren zich vast nog de geïnfecteerde container waar door het hele toestel werd overspoeld door buitenaardse wezens en de besturing haast onmogelijk werd.) Dankzij al deze factoren bleef *Elite* zeer lang boeien.





EVOLUTIE

In de loop der jaren werd *Elite* ook uitgebracht voor (onder andere) MS-DOS machines. Nu, met de komst van steeds krachtiger MS-DOS machines, heeft men besloten *Elite Plus* te lanceren. Het is geprogrammeerd door Chris Sawyer (bekend van o.a. *Virus*, *Conqueror* en *Starray*). De ontwikkeling van *Elite Plus* gebeurde overigens in nauwe samenwerking met de heren Bell en Braben.
Elite Plus kreeg, net als *Silent Service 2*, verbeterde graphics, terwijl ook het aantal missies werd uitgebreid. Verder is er niets aan het concept gewijzigd.

ONERVAREN

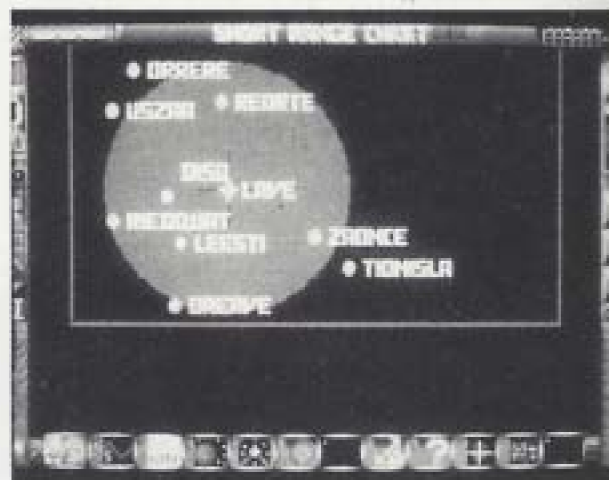
In *Elite Plus* bent u net geslaagd voor uw interstellaire pilootexamen en staat u aan het begin van een lange carrière. Aan het begin van het spel wordt u nog gezien als 'harmless'. Het hoogst bereikbare is de status 'Elite'.
Behalve deze status kan de piloot ook een strafblad verwerven, bijvoorbeeld door het smokkelen van verdovende middelen of de slavenhandel. Is dit eenmaal gebeurd, dan zal het lastig worden om uit handen van de ruimtepolitie te blijven.
Tijdens het spelen hebben twee zaken prioriteit. Zo moet men strijd leveren om de reputatie te verhogen en geld verdienen om beter gewapend op pad te kunnen. Dit laatste doet men door goederen tussen planeten heen en weer te vliegen en te verkopen.

ECONOMIE

Aan planeten geen gebrek in dit universum. Verdeeld over 8 stelsels kan men ruim 2000 planeten vinden. De planeten kennen acht verschillende regeringsvormen variërend van democratie tot anarchie. Ook hebben de planeten elk een eigen economie en ontwikkelingsniveau.
Al deze factoren zijn van invloed op prijzen en verkrijgbaarheid van goederen. Het is dus - vooral in het begin wanneer men nog niet voldoende geld heeft voor de aanschaf van handige hebbedingetjes - belangrijk om de juiste planeten te vinden voor het openen van een winstgevende pendeldienst. Zo kan men op een hoog ontwikkelde planeet goedkoop voedsel kopen en dit naar een planeet te brengen waar hongersnood heerst. Met wat geluk kan men hier weer voor een spotprijsje grondstoffen kopen waar men op de eerste planeet om zit te springen.

DATABANK

Het ruimteschip is uitgerust met een computer waarmee informatie over planeten kan worden opgevraagd, zodat men kan inschatten waar men de beste prijzen ontvangt voor bepaalde goederen. Ook kan men de ontwikkelingsgraad van planeten zien, het geen belangrijk is wanneer u op zoek bent naar speciale wapens. Onderontwikkelde planeten produceren nu eenmaal minder geavanceerde apparatuur.
Tot de verdere accessoires voor het ruimteschip behoren ook zaken als extra vrachtcontainers en hulpstukken waarmee men brandstof kan verzamelen door vlak over het oppervlak van een planeet te scheren. Dit bespaart op den duur aanmerkelijk op de transportkosten.



PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse/Rainbird
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,50/BFR 2999
(Min. 640Kb)
Ondersteunde kaarten:
EGA/VGA/MCGA
Muziekkaarten: Adlib, LAPC1
Importeur: Homesoft

PICK 'N PILE

De Franse softwarehuizen zoals UbiSoft en Infogrames hebben in de laatste jaren steeds meer een plaats in de Engelse industrie veroverd. In 1991 wil UbiSoft het grootste softwarehuis in Europa worden. *Pick 'n Pile* is de eerste aanzet.

ACHTERGRONDVERHAAL

In tegenstelling tot de Engelsen verkwisten de Fransen weinig tijd aan onnozel gebazel in hun handleidingen. Wanneer het niet belangrijk is voor het spel, geen ellenlange verhalen over prinsen en onschuldige prinsesjes, vervaarlijke aliens en hun geweesde wapens. Zo ook bij Pick 'n Pile, de handleiding komt direct terzake.
In Pick 'n Pile komt een aantal voorwerpen uit de lucht omlaag vallen. Dit kunnen ballen, kleine zultjes, diamanten, zandlopers, bloempotten, vlammen en zelfs bommen zijn. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad wordt het scherm in meer of mindere mate volgestort.

Even dacht ik een tweede *Pipe Mania* in handen te hebben. Maar na even spelen bleek Pick 'n Pile dermate saai dat ik de Gameboy maar weer uit d'Amme's bureau haalde om te Tetrissen.

Franse softwarehuizen hebben nog een hoop te leren.

Peter Nouzo

Daarna is het de taak van de speler alle ballen binnen de gegeven tijd uit het veld te verwijderen. Dit gaat zeer eenvoudig, plaats twee gelijk gekleurde ballen (of meer) op elkaar en zij verdwijnen. Wanneer nog iets bovenop deze ballen of in de kolom ligt dan verdwijnt de reeks ballen niet. Meestal is er een wankel evenwicht, twee ballen op elkaar gestapeld zonder steun aan de zijkant rollen weg.

U kunt het aantal behaalde punten verhogen door zogenaamde bonusvermenigvuldigers in de reeks ballen op te nemen. Soms ziet u blokken met X2, X4 of zo in het scherm. Voeg deze in een reeks en de totaalwaarde van de reeks verandert. Wel moet te allen tijde een kolom met een bal beginnen.

U verplaatst een voorwerp of bal over het scherm door uitwisseling. Klik met de muis of de joystick op het te verplaatsen voorwerp, ga vervolgens naar de plaats waar u het voorwerp naar toe wil brengen en klik nogmaals. De voorwerpen verwisselen van plaats. U heeft een veld uitgespeeld wanneer binnen de tijd alle ballen verwijderd zijn.

Een aantal andere zaken verdienen de aandacht. Zandlopers geven u extra tijd, mits u deze in een te verdwijnen kolom opneemt. Doodshoofden die de grond raken laten de tijd sneller verlopen. Ook bloempotten en vlammen zijn nadelig voor het uitspelen van het spel.

PRODUKTINFO

Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr. 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr. 1799
C64 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr. 1199
MS-DOS ƒ 99,00/Bfr. 1999
Importeur: C&I HomeSoft
andere versies: onbekend

De Franse softwarehuizen hebben een aantal fraaie spellen gecreëerd, maar Pick 'n Pile behoort daar niet toe. Pick 'n Pile is een uitermate simpel spel dat weinig spanning biedt. Zelfs het gevaar van de doodshoofden of de bloempotten maakt dit spel niet boeiend. Daarbij komt dat wanneer je een veld niet uit kunt spelen even de linkermuisknop indrukken nieuwe ballen in het veld brengt zodat je weer meer kansen maakt. Zelfs beginnen op veld 50 verandert daar weinig aan. De bommen bieden even spanning maar rechtvaardigen de aanschaf van dit spel niet.

De verpakking had een waarschuwing moeten zijn, zelden zag ik zulk een slecht ontwerp. De Franse wijn mag dan grandioos zijn, van software en verpakkingen hebben ze weinig kaas (hier is een zeer flauwe grap geschrapt. Red) gegeten.

Vergeten!!

Edward Helven

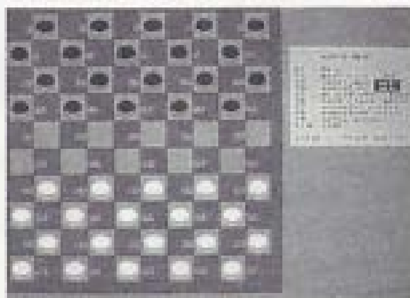
DAMMEN

Er zullen slechts weinig mensen rondlopen die nog nooit van *Dammen* hebben gehoord, zeker sinds Jannes van der Wal regelmatig voor opschudding zorgt in deze tak van denksport; de ene keer valt hij in de trein in slaap, een volgende maal komt hij wel op tijd aan in de toernooizaal maar dan bestaat de kans dat hij - zonder één zet te spelen - remise overeenkomt met zijn tegenstander.

KOOPT HOLLANDSE WAAR

Het Groningse bedrijf Filosoft geeft het eeuwoude bordspel nu een hitech tintje door het voor MS-DOS computers uit te geven, waarmee dit bedrijf één van de schaarse is die computerspellen van eigen bodem produceert.

Dammen kent 12 speelniveaus plus de nodige extra's. Behalve het spelen van een partij kan men een partijstand opzetten, zodat men zelf partijen uit - bijvoorbeeld - de krant kan naspelen en analyseren. Gespeelde partijen kunnen op schijf worden opgeslagen en later worden ingeladen. Ook kan het verloop van de partij worden uitgeprint en kan



men een klok laten meelopen. Het is zelfs mogelijk de computer advies te vragen voor de volgende zet.

In principe houdt het programma zich aan de officiële spelregels, maar in één geval wordt wat soepelheid betracht. Het is namelijk mogelijk om zetten terug te nemen. De belangrijkste regels die echter wel strikt worden nageleefd zijn:

- Slaan is verplicht
- Meerslag gaat voor
- Damslag gaat niet voor normale slag
- Achteruit zetten is verboden
- Achteruit slaan mag

NIVEAUS

Het spel kent zes verschillende speelniveaus. Daarnaast bestaan er nog vijf niveaus die voornamelijk geschikt zijn voor meer of minder diepgaande analyses van stellingen, aangezien de denktijd van de computer dan erg lang wordt. De laatste mogelijkheid is een speciaal niveau voor het naspelen van partijen, de computer doet dan zelf geen zetten. Op de analyse-niveaus kan men instellen hoe diep de computer moet doorrekenen. Dit kan lopen van 4 tot en met maximaal 19 zetten. Het spel bevat overigens een geheim niveau, waarover de - uiteraard Nederlandstalige - handleiding zwijgt. Het blijkt namelijk ook mogelijk te zijn om 'blind' te dammen. Dit niveau wordt geselecteerd

Voor de gemiddelde speler die af en toe in de huiskamer een partijtje speelt zal Dammen een pittige tegenstander zijn. Maar ook de sterkere speler kan mijns inziens het nodige plezier aan het programma beleven. De bediening van het spel is zeer eenvoudig, voornamelijk met behulp van de cursortoetsen. Wilt u echter liever de zetten volgens de algebraïsche notatie invoeren, dan is dat ook mogelijk. Het spel kan tenslotte ook met een muis worden bediend.
Kortom, een gedegen produkt van vaderlandse bodem tegen een redelijke prijs.

Harry d'Amme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Filosoft
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 69,00/BFR 1399
Ondersteunde kaarten:
Hercules, CGA/EGA/VGA/ Olivetti AT T400
Filosoft, tel. 050-137746



KNIGHTS OF THE SKY

VAN TIJD TOT TIJD STEKEN BIJ COMPUTERSPELLEN TRENDS HUN KOP OP. ZO'N ANDERHALF JAAR GELEDEN WAREN TANKSIMULATIES BIJ EEN GROOT AANTAL SOFTWARE-HUIZEN POPULAIR. MOMENTEEL IS DE AANDACHT VERLEGD NAAR DE EERSTE WERELDOORLOG.

POPULAIR

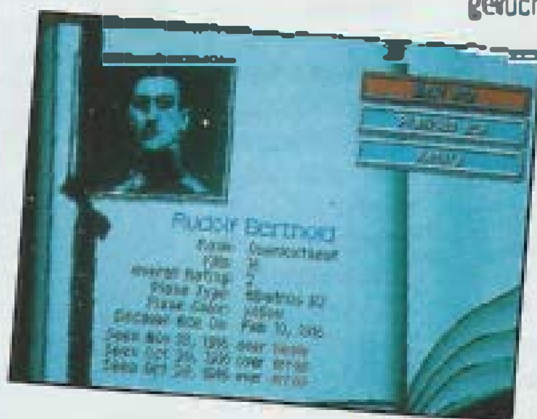
Inmiddels al enige tijd geleden verscheen het spel *Knights of the sky* van MicroProse. In hetzelfde genre kwam onlangs ook het spel *Wings* van Cinemaware uit, terwijl Mindscape niet achter wilden blijven en met het spel *Blue Max* een duit in het zakje doet. Elders in dit nummer van Hoog Spel wordt uitgebreid aandacht besteedt aan een vierde spel dat de Eerste Wereldoorlog als onderwerp heeft, namelijk *Red Baron* van het aan Sierra On-Line gelieerde softwarehuis Dynamix.

MOGELIJKHEDEN

Behalve de mogelijkheid om zich in luchtgevechten te bekwamen tegen met losse flodders bewapende tegenstanders, kan men zich ook beperken tot het houden van luchtgevechten. Piloten met iets meer hang naar avontuur kunnen gelijk een Ace uitdagen. In dat geval kan men kiezen uit 20 verschillende typen toestel en niet minder dan 16 mogelijke tegenstanders. Indien men er daarentegen voor kiest de complete Eerste Wereldoorlog als actief lid van een strijdmacht mee te maken, dan kan men kiezen of men een Franse dan wel een Engelse luchtridder wil worden. De keuze aan vliegtuigen en vijandelijke aces is dan beperkt, aangezien verbeterde toestellen pas later in de oorlog werden ingezet en er tijdens de oorlog natuurlijk langzamerhand meer aces bij kwamen.



Voorts kan men een moeilijkheidsgraad voor het spel instellen. De moeilijkheidsgraad bepaalt onder andere de bekwaamheid van de vijandelijke piloten, de nauwkeurigheid waarmee het eigen machinegeweer moet worden gericht en de frequentie waarmee u vijandelijke Aces ontmoet. Bovendien is het op de laagste twee spelniveaus niet mogelijk om neer te storten. Zelfs op de hogere niveaus heeft een crash geen dodelijke gevolgen. De ongecontroleerde landing heeft slechts tot gevolg dat u wordt gered.



CARRIERE MAKEN



Een carrière als piloot begint altijd in mei 1916. Het doel dat u voor ogen staat is zoveel mogelijk vijandelijke toestellen neerhalen voor het einde van de Eerste Wereldoorlog, zo'n 30 maanden later.
Na het kiezen van een thuisbasis krijgt u de ene na de andere missie uit te voeren. Tijdens deze missies ontmoet u diverse, nog niet zo heel ervaren, vijandelijke piloten die moeten worden neergehaald. Het is echter ook mogelijk dat u geheel onverwacht een Ace tegenkomt. Nadat uw opdracht vervuld is, moet u proberen terug te keren op uw thuisbasis. Wanneer u ergens anders landt, verspeelt u namelijk kostbare tijd met het over land terugkeren naar het eigen vliegveld. Aan het einde van de missie wordt u op de hoogte gehouden van de ontwikkelingen in de oorlog. Hiertoe worden allerlei krantenknipsels getoond. Wanneer u bijzonder goede prestaties heeft geleverd op het slagveld is een beloning in de vorm van een promotie of een ridderorde uw deel. Aangezien de boog niet altijd gespannen kan zijn, wordt u regelmatig uitgenodigd op cocktailparties. Maar, ook hier gaat het werk gewoon door. Tijdens het feest doen namelijk allerlei geruchten de ronde over vijandelijke piloten. Deze geruchten kunnen nuttige informatie bieden omtrent de vermoedelijke verblijfplaats van beroemde tegenstanders.
U kunt dan - net als in werkelijkheid tijdens de Eerste Wereldoorlog gebeurde - een andere Ace uitdagen voor een luchtgevecht: de beste manier om een geduchte tegenstander voor de titel Ace of Aces uit te schakelen.

Wanneer u zelf voldoende roem heeft verzameld kan het ook gebeuren dat een Ace u voor een dergelijk duel uitdaagt.

Knights of the Sky wijkt iets af van het concept van andere MicroProse simulatieprogramma's. Men heeft in dit spel namelijk meer de nadruk gelegd op het actie-element dan op het natuurgetrouw nabootsen van het vliegen. Dit heeft in mijn ogen een goed speelbaar geheel opgeleverd. Het is zeer verleidelijk om in deze recensie een vergelijking met Red Baron te maken, dus vooruit maar. Wat geluid, graphics en - vooraI realisme - betreft scoort RB duidelijk hoger dan *Knights of the Sky*. Daar staat tegenover dat *Knights of the Sky* (Ik heb de hier gebruikte afkorting van Mart maar verwijderd. Red.) toegankelijker is voor de doorsnee liefhebber van spellen als F-19.
De mate van realisme in RB ging mij persoonlijk iets te ver aangezien ik het grootste deel van mijn tijd doorbracht met het opsporen van de vijandelijke toestellen. Daarvoor hoeft men in Knights of the *Sky* niet te vrezen. Tegenstanders zijn in overvloed te vinden, zelfs in het eigen luchtruim. De keuze tussen *Knights* of the Sky en RB zal voornamelijk afhangen van de persoonlijke voorkeur voor meer of minder actie dan wel fraaie plaatjes en groot realisme.
Ikzelf vind *Knights* of the Sky een uitstekend spel dat ik zeker nog regelmatig zal spelen.

Mart Wills

TWEE SPELERS

Knights of the Sky heeft een twee speler optie. Hiervoor dient men over een modem of nul modem kabel te beschikken.

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,50 (min. 640Kb)
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten:
MT-32/AdLib
Importeur: Hoogsoft

TURRICAN 2

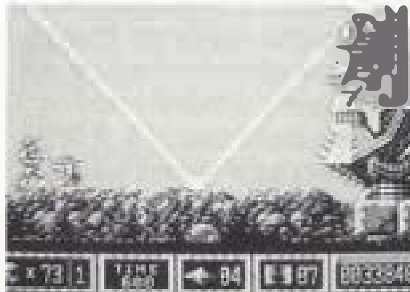
Het oorspronkelijke *Turrican* was een grote hit voor Rainbow Arts. Groot genoeg om een vervolg te laten maken.

KORT & KRACHTIG

...iete, deelt Rainbow Arts ...ede, valt er bij dit soort spellen ...ig achtergrondverhaal te ...tellen. Men houdt het dan ook kort. Nadat Morgul en de zijnen in *Turrican* zowat het heelal uitgeblazen zijn neemt Turrican een paar dagen rust.
Maar dat blijkt hem niet echt gegund, de volgende noodkreet giert alweer door de intersteliaire radio.

Deze keer moet Turrican de inwoners van de planeet Landorin te hulp schieten. Daar heeft men de vergissing begaan de macht in handen van robots te leggen. Met als gevolg dat deze de planeet overnamen en de inwoners zich in grotten en ondergrondse complexen terugtrokken.

Om te overwinnen moet Turrican zich door vijf werelden - elk



grafisch verschillend - vechten, de een nog meer gewelddadig dan de andere. Afgrijselijke monsters en razende robots maken het hem uiterst moeilijk. In totaal bevat *Turrican 2* twaalf gigantische levels, tjokvol tegenstanders.

Op zijn reis door de werelden komt Turrican de meest uiteenlopende puzzels tegen, in dat opzicht is *Turrican 2* nog meer dan *Turrican* een arcade adventure.

Turrican 2 is furieuze actie, nog meer dan in het eerste deel. Daarnaast bevat dit platformspel de nodige, soms behoorlijk ingewikkelde puzzels. Overal vind je verborgen vallen en op de meest onverwachte momenten kun je bonuspunten scoren. Iedere keer weer wanneer ik door een veld wandelde - ja, ja, me worstelde meer - ontdekte ik weer nieuwe aspecten. Dat maakt *Turrican 2* ook zo'n aardig spel, je kunt het op verschillende manieren spelen. Gewoonweg de ogen dicht en de vuurknop indrukken is één manier, alhoewel je daar niet echt ver mee komt. Daarnaast kun je proberen alle uithoeken van de velden te bezoeken om zoveel mogelijk punten te halen.

De door mij gespeelde Amiga versie ziet er grafisch perfect uit, tot in details verzorgd. Ieder niveau heeft zijn eigenaardigheden, zo werken sommige wapens niet in een bepaalde omgeving (water veroorzaakt kortsluiting in een laser). Alles beweegt razendsnel en op momenten had ik moeite de actie bij te houden.

Turrican 2 is weer eens een schietspel van het zuiverste water en dan ook verplichte kost voor de echte vuurknopfanaat. Echter, snel en gewiekst bedienen van de vuurknop alleen is niet voldoende om dit spel onder de knie te krijgen. De adventure elementen zorgen ervoor dat je regelmatig de hersencellen moet laten werken.

Uitstekend!

Helen Balens

Eindelijk weer eens 'blasten' was mijn eerste indruk. *Turrican* was een van mijn meer favoriete schietspellen, waarbij "was" alleen maar vanwege *Turrican 2* komt.

Net als de voorganger is Turrican 2 een mix van snelle actie en puzzelen. De meest weemde dingen kom je tegen, zo verdwijnen complete wegen onder je voeten. Er is duidelijk naar de Japanse spellen als Super Wonderboy of de Mario spellen gekeken. Verborgen platforms et cetera komen veelvuldig voor. Daaraan is ook te merken dat Rainbow Arts aan een Nintendo versie van Turrican werkt, de Japanse speler ziet dit soort grappen en grollen graag. En ook ik vind dat dat soort verrassingen een spel net dat extra beetje spanning geven waardoor het blijft boeien.

Aanraden!

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Rainbow Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr. 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr. 1799
C64 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr. 1199
Importeur: Homesoft

LINKS - BOUNTIFUL MUNICIPAL GOLF COURSE

Zoals reeds in het vorige nummer van Hoog Spel werd aangekondigd, zullen regelmatig data diskettes voor het golf simulatiespel *Links* worden uitgebracht.
De eerste uitbreiding is inmiddels op de redactie binnengekomen. Golf-fanaat Steven Groot heeft zich vastberaden naar voren gedrongen als vrijwilliger.





GEOGRAFIE

Bountiful Municipal Golf Course is ...gesitueerd in het Wasatch ...gebergte. Dit plateau, een uitloper ...van de Rocky Mountains, ligt ...ongeveer 150 kilometer ten zuiden ...van de stad Salt Lake City. De ...baan ligt op een hoogte van ...ongeveer 5000 voet boven zee...niveau.

De schitterende 18 holes, par 71, ...liggen midden tussen de bergen. De locatie van de baan staat dus garant voor fraaie vergezichten. Bovendien geldt Bountiful als één van de moeilijkst bespeelbare banen van de staat Utah.

Beide factoren zijn van doorslaggevende betekenis geweest om van Bountiful een gedigitaliseerde versie te maken. Een bijkomende reden is wellicht dat het Wasatch Gebergte vlak onder Salt Lake City ligt, de plaats waar Access Software is gevestigd.

Het recenseren van deze eerste uitbreiding van het spel Links werd met onverholen enthousiasme door mij opgeëist. Na de simpele installatie op de harde schijf was ik klaar voor een nieuwe uitdaging. Het selecteren van Bountiful gebeurt vanuit de courselist die zichtbaar wordt na het opstarten van *Links*. De in Links opgeslagen spelers en hun preferenties worden uiteraard gewoon overgenomen, zodat men direct met de favoriete set clubs naar de eerste tee kan lopen. Eenvoudiger kan haast niet.

Door de ligging van de baan heeft men schitterende vergezichten op bergen en dalen. Ook de baan zelf is weer uiterst fraai in beeld gebracht. Aangezien Bountiful midden in de bergen ligt, mag het natuurlijk niemand verbazen dat een aantal van de greens veel hoogteverschillen vertoont. Het putten wordt hierdoor redelijk moeilijk en er is de nodige oefening vereist voordat men een *birdie* kan scoren.

Kortom, Bountiful is een prima uitbreiding op *Links* die ik weer met veel genoegen heb gespeeld.

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: Access Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 55,00/Bfr. 1099
Ondersteunde kaarten:
VGA (256 kl)
Muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster
Importeur: Homesoft

Om met deze data-diskette aan de slag te kunnen heeft men het spel "Links" nodig. Zie voor een uitgebreide recensie hiervan Hoog Spel nummer 3, pag. 18.

★STRATEGO★

DIT POPULAIRE BORDSPEL VOOR 2 PERSONEN KAN MEN NU OOK SOLO TEGEN DE COMPUTER SPELEN.

STRATEGIE EN GEHEUGEN

Stratego is een spel waarbij van de spelers een combinatie van geheugen en - de naam verraadt het al - strategisch inzicht wordt vereist. De regels van het spel zijn uiterst eenvoudig.

Twee spelers bezitten elk een uit 40 rode of blauwe stukken bestaand leger. Elk leger is opgebouwd uit militairen van verschillende rang plus een aantal mijnen en een vlag. Een stuk wordt veroverd door dit te slaan met een stuk van een hogere rang. Mijnen kunnen uitsluitend onschadelijk gemaakt worden door een mineur. Deze soldaten hebben een tamelijk lage rang, dus ze hebben wat bescherming nodig in het spel.

Een interessante uitzondering op de regel dat een stuk alleen kan worden geslagen door een stuk van een hogere rang wordt gevormd door de spion. De spion is namelijk het meest kwetsbare stuk van het bord, maar het is als enige in staat om het machtigste stuk, de maarschalk, uit te schakelen. Doch, alleen wanneer de spion de maarschalk slaat en niet andersom. Het zal daarom niet meevallen de aanvoerder van de tegenstander te verschalken.

De speler die uiteindelijk de vijandelijke vlag verovert heeft het spel gewonnen.

Men kan tijdens het spel alleen de rang van de eigen stukken zien, aangezien de achterkant van de stukken egaal is gekleurd. Daarom moeten de spelers proberen te onthouden welke vijandelijke stukken op welke plaats staan.
Het strategische element van het spel komt tot uitdrukking in het feit dat de spelers aan het begin van het spel zelf de opstelling van hun leger bepalen.

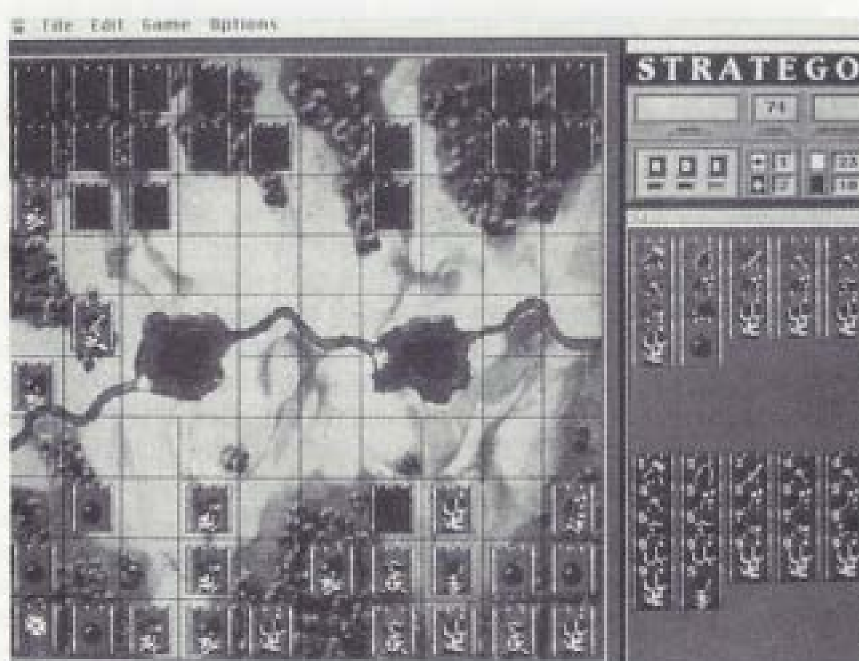
VERSCHILLEN

De computerversie van Stratego kent ten opzichte van het bordspel een paar uitbreidingen van de standaardregels en wat andere mogelijkheden. Zo kan men kiezen uit drie verschillende speelborden en evenveel verschillende soorten stukken. (In CGA heeft men slechts de keus uit twee verschillende borden en legers.)
De computerversie van Stratego kan gespeeld worden als één enkele partij, maar ook als een uit vijf partijen bestaand toernooi. De hiervoor gebruikte toernooiregels wijken op een aantal punten af van de normale regels. Om te beginnen kan ervoor worden gekozen dat, wanneer twee stukken van gelijke rang elkaar aanvallen, de aanvaller wint. Een andere optie is het geheim houden van het stuk dat wordt aangevallen.
De laatste variant op de standaardregels is de mogelijkheid om maximaal twee geslagen stukken weer in het spel te kunnen brengen, hetgeen enigszins te vergelijken is met het promoveren van een stuk in het schaak.
De speelsterkte van de computer kan men op vijf verschillende niveaus instellen. Speelt men echter een toernooi, dan wordt de computer na elke partij sterker. Bovendien worden de regels na elke partij iets aangepast. Tijdens de eerste partij gelden de standaardregels, in de tweede partij wint de aanvaller bij gelijke rang, de derde partij houdt de aangevallen stukken geheim en in de vierde partij wordt het redden van stukken geactiveerd, met daarnaast hetzij de optie voor aanvallend voordeel, dan wel het geheim houden van het aangevallen stuk. In de vijfde partij zijn alle speciale toernooiregels actief. Om het toernooi te winnen moet men alle vijf partijen winnen. Verliest men een partij dan heeft men onmiddellijk het toernooi verloren.



OPSTELLINGEN

De speler is geheel vrij in het opstellen van zijn stukken. Desgewenst kan men de opstelling saven zodat dezelfde opstelling makkelijk opnieuw kan worden gebruikt. Het spel bevat reeds 13 voorgeprogrammeerde opstellingen die men kan gebruiken. Deze variëren van zeer verdedigend tot uiterst agressief. Bovendien kunnen ze zeer eenvoudig worden gespiegeld indien de speler dat wenst.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Accolade
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/BFR 1999
Atari ST ƒ 99,00/BFR 1999
C64 cass ƒ 45,00/BFR 899
C64 disk ƒ 69,50/BFR 1399
MS-DOS ƒ 109,00/BFR 2199
Ondersteunde kaarten: CGA/EGA (512Kb)/MCGA/VGA (16 kl. 640Kb)/Tandy
Muziekkaarten: Tandy/CMS/AdLib/MT32
Importeur: Homesoft

De computerversie van Stratego is in mijn ogen een geslaagde conversie van het overbekende bordspel. De speciale toernooiregels die zijn ingevoerd betekenen een verdere verdieping van het spel en de computer is op de hogere niveaus een geduchte tegenstander. De mogelijkheid om geliefde eigen opstellingen te kunnen opslaan was me ook zeer welkom.
Het enige dat ik bij dit soort spellen altijd een beetje mis is de interactie met een menselijke tegenstander. Het blijft nu eenmaal veel leuker om het trieste gezicht van de opponent te zien wanneer deze zijn maarschalk te pletter ziet lopen op een landmijn dan te luisteren naar een computerpiepje.

Afgezien van dit minpuntje blijft Stratego een aardig spel dat de liefhebbers van het gelijknamige bordspel zeker zal aanspreken.

Mart Wills

SHADOW OF THE BEAST

Vele jaren geleden werd tijdens een maanbze nacht een baby uit zijn wiegje ontvoerd. Het onschuldige wicht werd meegenomen naar de tempel Necropolis. Hier werd de zitgeling liefderijk opgenomen door de dienaren van het Kwaad, de vazallen van Het Beest. In de duistere gewelven van de tempel werdt het kind vervolgens opgevoed temidden van de meest vreemdsoortige creaturen. Het Beest heeft snode plannen voor het kind. Na jarenlang te zijn blootgesteld aan mysterieuze drankjes en duistere nachten verandert de lummel langzaam maar zeker in een angstaanjagend wezen dat over verschrikkelijke talenten beschikt. Onder hypnose worden tenslotte alle herinneringen uitgewist en wordt hij de perfecte dienaar van Het Beest.

WRAAK

Maar dan gaat het opeens mis. Na jarenlange trouwe dienst in de tempel ontdekt het slachtoffer het geheim van zijn verleden. Niets kan hem er nu nog van weerhouden om bloedig wraak te nemen op degenen die verantwoordelijk zijn voor zijn lot.

Om genoegdoening te krijgen voor het hem aangedane onrecht moet de speler proberen Het Beest te verslaan. Hiertoe moeten vele velden doorlopen worden waarin aan veelsoortige gevaren het hoofd moet worden geboden. De speler heeft gelukkig aan één gegeven houvast. Alles en iedereen in dit spel heeft slechte bedoelingen.

Elk contact met tegenstanders en vijandige voorwerpen tast de gezondheid aan. U kunt het onvermijdelijke lot uitstellen door te slaan of te schoppen. Ook kan men wapens vinden waarmee de tegenstanders konnen worden afgeschoten. Behalve wapens kan men onderweg ook allerhande voorwerpen vinden. Sleutels zijn handig voor het openen van deuren. Toverdrankjes zijn echter ook niet te versmaden aangezien ze een heilzame werking hebben.

In het spel rent men van links naar rechts terwijl men ook regelmatig via holle boomstammen en andere ingangen in onderaardse gewelven zal terechtkomen.

C64

Shadow of the Beast op de Amiga moest het uitsluitend hebben van perfecte graphics en dito geluid. Het spel zelf was echter slaapverwekkend slecht. SOTB is nu helaas ook vertaald naar mijn ouwe vertrouwde Commodore 64.
Het geluid is nog steeds prima, maar de graphics zetten de klok enige jaren terug. Op zich hoeft dit laatste nog niet zo'n ramp te zijn als het speelplezier groot genoeg is, maar ook deze uitvoering van SOTB kan absoluut niet boeien.

De licentie voor de C64 versie van SOTB werd door Ocean gekocht van Psygnosis. Het vervelende van dit soort kruisbestuivingen is dat het moeilijk is een schuldige aan te wijzen. Moet Ocean of Psygnosis aan de schandpaal worden genageld?

Hoe het ook zij, afblijven!

Frans van Lunteren

PRODUKTINFO

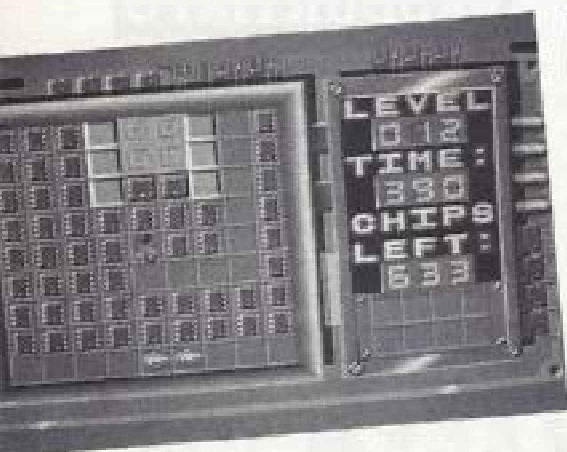
Fabrikant: Ocean/Psygnosis
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00/Bfr 2379
C64 ROM ƒ 79,95/Bfr 1599
Importeur: Homesoft (C64)
Computer Collectief (Amiga)

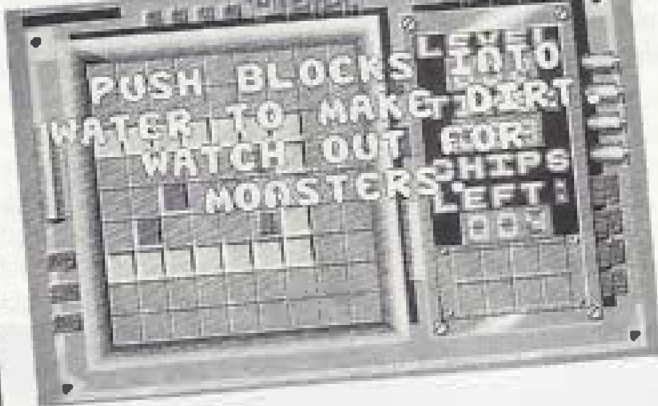
CHIP'S
Chip's Challenge

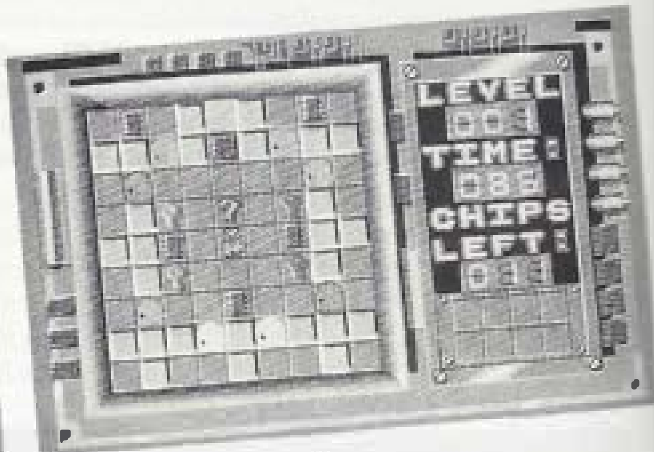
Het spel dat zijn debuut maakte op Atari's Lynx, is nu ook voor de meeste andere computers verkrijgbaar.

Ballotage commissie

Chip, de hoofdpersoon uit *Chip's Challenge*, heeft er alles voor over om in de buurt van de - letterlijk en figuurlijk - knappe Melinda te mogen verkeren. Zijn grootste wens is derhalve lid te worden van de Bit Busters, de exclusieve computerclub waarvan Melinda de voorzitster is.
Op een goede dag komt Melinda naast Chip







zitten en ze vraagt hem of zo het niet zo langzamerhand tijd wordt dat hij tot de club toetreedt.
Er is echter een voorwaarde aan dit aanbod verbonden.
Voordat hij als lid wordt geaccepteerd moet Chip bewijzen over voldoende intelligentie te beschikken. Hiervoor moet hij de uitgang vinden in een enorm labyrint dat uit niet minder dan 144 afzonderlijke doolhoven bestaat.

De doolhoven

De uitgangen van de verschillende delen van het doolhof worden pas geopend nadat Chip voldoende microchips heeft verzameld. Deze liggen lang niet altijd voor het grijpen. Vaak liggen ze achter een deur die alleen kan worden geopend wanneer Chip de juiste sleutel bij zich heeft.

Het doolhof is ook niet van gevaar ontbloot. Niet alleen lopen hier en der dodelijke monsters rond, maar er is ook een aantal fatale vallen opgesteld.
Tegen sommige van die vallen kan Chip zich beschermen, maar de meeste gevaren moeten worden omzeild door snel te manoeuvreren en na te denken. Tegen vuur en water kan Chip zich beschermen door het juiste schild op te rapen. Maar er bestaat nog een andere manier om water over te steken. Door blokken modder in het water te schuiven en deze even aan te stampen veranderen ze in beton zodat Chip bruggen kan bouwen.



De modder kan bovendien gebruikt worden om bommen en andere vallen onschadelijk te maken.

Pas op zakkenrollers

Door middel van teleporteercellen kan Chip naar anders onbereikbare delen van het doolhof worden getransporteerd, maar ook daar moet hij blijven uitkijken. Loopt hij tegen een dief op, dan steelt deze alle nuttige voorwerpen die Chip bij zich heeft. Een zelfmoordactie en het opnieuw spelen van het niveau is dan vaak de enige oplossing. Gelukkig is het aantal levens van Chip onbeperkt.

Hij moet echter wel rekening houden met een tijdlimiet.
Indien men een niveau na een aantal pogingen niet heeft opgelost, krijgt men de gelegenheid om dat niveau over te slaan en verder te spelen. Elk niveau begint met een codewoord zodat men het spel op een latere datum kan beginnen op het niveau waar men was gestopt.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Epyx/U.S. Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BFR 1799
Atari ST ƒ 89,50/BFR 1799
C64 cass ƒ 39,95/BFR 799
C64 disk ƒ 55,00/BFR 1099
MS-DOS ƒ 89,50 / Bfr 1799
Ondersteunde kaarten:
Hercules/CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: AdLib/MT-32
Importeur: Hammoth

C64

Chip's Challenge is een spel dat op het eerste gezicht niet veel indruk zal maken. Zowel de graphics als het geluid stellen bitter weinig voor. De sprites zijn klein en de achtergronden zijn ronduit saai te noemen.
Toch is *Chip's Challenge* een uitstekend spel dat bij de spelers die gevoelig zijn voor dit soort puzzels een grote drang zal veroorzaken om een niveau op te lossen, al was het alleen maar om te kijken wat voor duivelse puzzels er op het volgende niveau wachten. Door de 144 velden zal het heel wat tijd vergen om het spel zonder valsspelen geheel op te lossen.

Wat mij betreft een absolute aanrader!

Frans van Lomeren

Amiga/Atari ST

Chip's Challenge betekent slecht nieuws voor Harry d'Emme. Nu het spel ook te krijgen is voor andere computers kan hij ons namelijk niet langer jaloers maken met zijn Lynx.

De Amiga en Atari ST versies van het spel zijn exacte kopieën van het spel in de Lynx uitvoering. Zelfs de wachtwoorden voor de verschillende niveaus zijn identiek. Alleen op velden waarop veel beweegt, blijven de Amiga en Atari ST versies in snelheid duidelijk achter bij de Lynx. De programmeurs hebben zich nog een onschuldig grapje veroorloofd in hun streven de Lynx versie van *Chip's Challenge* zo goed mogelijk te benaderen. Druk maar eens op de <F> toets!

Het spel wordt gekenmerkt door puzzels, waarvan een aantal zo moeilijk is dat het noodzakelijk wordt om aantekeningen bij te houden van de gemaakte fouten.

Een perfect spel.

Peter Nouzo

Iedereen kent de Arthur verhalen wel en de rol die het zwaard Excalibur daarin speelt. Excalibur is de naam van het zwaard dat Arthur uit de steen trok en waarmee hij zich tot koning verhief van het oude Engeland. Later, na zijn dood werd het door Sir Bedivere teruggegooid in het meer.



SPIRIT of EXCALIBUR

HISTORISCH PERSPECTIEF

Voor diegenen die niet zo goed thuis zijn in de Arthur-legenden, doet de bij Spirit of Excalibur gevoegde handleiding gedetailleerd verslag van de daden van Arthur en de zijnen. Een groot deel van de handleiding is ingeruimd om de Ronde Tafel in een juist historisch perspectief te plaatsen. Er is zelfs een bibliografie toegevoegd, waarin 15 auteurs zijn opgenomen. Dit alles is gedaan om Constantine beter te begrijpen en hem waardevolle tips te geven over wie zijn vrienden zijn en wie zijn vijanden. U begrijpt het wellicht al: u bent die Constantine. Op zijn sterfbed heeft Arthur u opdracht gegeven het land verder te regeren. Helaas is



een aantal twisten tussen de ridders van de Ronde Tafel opgelaaid en vertrouwen lang niet alle ridders op uw leidinggevende capaciteiten. U zult daarom een vijftal tests moeten afleggen om de troon op uw hoofd te mogen zetten en hem daar te houden.

DE TESTS

Eerst moet u afreizen naar Camelot, de burcht waar de Ronde Tafel staat, om tot koning gekroond te worden. Daar moet u Lancelot overtuigen zijn kluizenaarsbestaan op te geven om u te helpen bij het herenigen van het koninkrijk. Als dit gelukt is, staat een raadselachtige reus voor uw paleis te wachten. Nadat deze verslagen is moet ook nog een aantal betoverde ridders terzijde geschoven worden. Tenslotte dient het halfzusje van Arthur, Morgan Le Fay, gevonden en gedood te worden. Genoeg voor de meest veeleisende avonturier zou men zo zeggen.

BESTURING

Het spel speelt zich op twee niveaus af. Ten eerste speelt u op een landkaart waarop u de verschillende groepen en personen die u bowner zijn kunt besturen. Het tweede, meer gedetailleerde, niveau laat u rechtstreeks invloed uitoefenen op de acties van de verschillende figuren.

Op de landkaart kunt u de positie en de grootte van de verschillende groepen zien. Tevens kunt u hier het spel bewaren of een reeds eerder bestaande spelstand terughalen, alsmede de snelheid waarmee de tijd verstrijkt instellen. Als laatste bestaat hier de mogelijkheid om de cursor te veranderen in een pijl teneinde een groep of een persoon ergens heen te sturen.

Dit alles doet erg denken aan het spel War in Middle Earth. Het detailniveau zorgt er echter voor dat er wat meer avontuur bij komt kijken. U kunt namelijk de verschillende personen een aantal opdrachten geven. Bijvoorbeeld pak iets, doorzoek iets, praat met iemand, vecht met iemand, gebruik iets, et cetera. Het aantal mogelijke opdrachten is erg groot, zij het dat helaas in verschillende situaties meestal slechts één opdracht werkelijk effect sorteert.

DE WEG NAAR SUCCES

Om het spel te winnen zult u verschillende voorwerpen moeten vinden, maar u zult ook een aantal gevechten moeten leveren. Er bestaan twee soorten strijd, te weten man-tegen-man gevechten en treffens tussen complete legers. Als u ooit Defender of the Crown gespeeld heeft, zal dit laatste u zeker bekend voor komen. Ook hier is het mogelijk de legers verschillende commando's te geven. De gevechten vinden plaats in werkelijke tijd, dus u zult uw commando's goed op elkaar moeten afstemmen.

Beide soorten gevecht kunt u geheel door de computer laten afwikkelen, maar u kunt ook zelf de wapens ter hand nemen, waarbij u dan kunt kiezen voor snelle slagen die weinig schade aanrichten of harde klappen die echter langzamer worden uitgevoerd.

De eerste opdracht verloopt vrijwel helemaal vanzelf. Het enige dat de speler hoeft te doen, is het beantwoorden van vragen in trant van: 'Constantine ontmoet een boer. Zal hij met hem praten?'. Als hier ja geantwoord wordt, dan krijgt u het detailscherm te zien en de boer doet zijn zegje. De tweede opdracht is al moeilijker en brengt het strategisch element ook wat duidelijker naar voren. Er moeten nu verschillende opdrachten simultaan uitgevoerd worden, zodat u meerdere figuren opdrachten moet geven. De volgende opdrachten worden ook weer navenant moeilijker.

PRODUKT INFO

Fabrikant:
Virgin Games
Leverbaar voor:
Amiga (1Mb) ƒ 119,00/Bfr. 2399
Atari ST (1Mb) ƒ 119,00/Bfr. 2399
MS-DOS ƒ 139,00/Bfr. 2799
Ondersteunde kaarten:
EGA/VGA (256 kl)/MCGA (256 kl)/Tandy
Muziekkaarten: AdLib/Covox/
Roland MT-32/CMS
Importeur: Homesoft

MS-DOS

Er is gekozen voor een hybride-vorm tussen een strategie spel en een role-playing game. De nadruk ligt hier, in tegenstelling tot *War in Middle Earth* en *Defender of the Crown*, echter op het role-playing gedeelte. Het niveau is zeker bij het begin van het spel laag gehouden, waardoor het uitermate geschikt is voor beginnende spelers en/of spelers die deze spelvormen nog niet eerder gezien hebben. Mensen die het spel War in Middle Earth leuk vonden kunnen ook hier hun hart weer ophalen. En natuurlijk is het voor iedere rechtgeaarde Koning Arthur-fan een must, al was het alleen maar om de enorme hoeveelheid historische informatie die de handleiding geeft.

Het nadeel van de hybride-vorm is eigenlijk vanzelfsprekend. Echte strategie-fans komen niet genoeg aan hun trekken en voor een echt role-playing game is het ook te beperkt. Maar, voor mensen die eens iets anders zoeken dan schietspelletjes is het spel de moeite van het bekijken zeker waard.

Grafisch en qua geluid, als u tenminste een AdLib kaart hebt, is het allemaal erg goed verzorgd. Ook de documentatie laat niets te wensen over. De besturing van de verschillende karakters en hun interactie is geheel grafisch en eenvoudig te begrijpen.

Jan-Willem van Riet

SUPER MONACO G.P. IS BEKEND UIT DE HALLEN MAAR MEER NOG VAN HET FEIT DAT DIT HET EERSTE SPEL WAS DAT LEVERBAAR WAS VOOR DE NIEUWSTE SPELCOMPUTER, DE SEGA GAME GEAR (ZIE OOK HOOG SPEL 3). PROBE, HET PROGRAMMEURSTEAM DAT DE CONVERSIE VAN DIT SEGA SPEL UIT DE HALLEN HEEFT GEMAAKT IS GEEN ONBEKENDE IN COMPUTERLAND. MEN HEEFT NAMELIJK AL EERDER DE SPELLEN *OUT RUN* EN *CHASE H.Q. 2* OMGEZET NAAR



SUPER MONACO G.P.



DE CIRCUITS

Ditmaal werd Probe ingeschakeld om Super Monaco G.P. te converteren naar de verschillende computers. Het spel was in de hallen niet echt makkelijk te spelen en dat is zo gebleven. Een groot verschil is echter dat men nu thuis over vier verschillende circuits kan scheuren. In oplopende volgorde van moeilijkheid zijn dit: Frankrijk, Brazilie, Spanje en Monaco, waarbij Monaco twee maal moet worden verreden. De eerste maal bij droog weer en de tweede maal op een nat wegdek.

MAAR EERST.....

Voordat men aan een race kan meedoen, moet men zich kwalificeren door een voldoende snelle tijd te maken in een oefenronde. Tijdens deze training rijdt men over een leeg circuit, zodat men niet door mede weggebruikers wordt gehinderd. Eenmaal doorgedrongen tot de race is het niet voldoende de finish ongeschonden te bereiken.
U moet namelijk minimaal een bepaalde positie behalen om door te kunnen spelen. Hiertoe zijn op een aantal punten controleposten ingericht. Indien de eerste controlepost bijvoorbeeld wordt gepasseerd op de tiende plaats, dan moet u de volgende controlepost ook minimaal als tiende passeren. Passeert u deze post dan als zevende, dan mag u niet verder terugzakken voor de volgende controle, et cetera. Slaagt u er niet in om aan deze eis te voldoen, dan is de race wat u betreft onmiddellijk afgelopen. Het spel begint dan zonder pardon weer van voren af aan met de kwalificatieronde in Frankrijk.

DE AUTO

De Formule 1 wagen die u bestuurt kan naar keuze worden uitgerust met een automatische of een handgeschakelde versnellingsbak met 4 of 7 versnellingen. De bolide kan op de weg worden gehouden met behulp van een joystick, de muis of het toetsenbord. In alle gevallen kan worden ingesteld hoe gevoelig de wagen reageert. Lichte aanrijdingen met andere wagens hebben geen schade tot gevolg, het kost alleen tijd voordat men weer op snelheid is gekomen. Anders wordt het wanneer men met een aardig gangetje tegen een boom of iets dergelijks aanknalt. Verschillende onderdelen van de wagen vliegen u dan om de oren en de race is definitief afgelopen.
In beeld ziet men, behalve het uitzicht op de weg vanuit het kuipstoeltje, een grote achteruitkijkspiegel en een buitenmodel toerenteller. Ook wordt de snelheid, verstreken tijd en nog zo wat interessante zaken getoond.

AMIGA/ATARI ST

Twee van de belangrijkste aspecten voor de beoordeling van racespellen zijn in mijn ogen altijd de indruk van snelheid die de speler krijgt en de manier waarop de wagen op de besturing reageert. Mooie graphics en fraai geluid zijn natuurlijk nooit weg, maar vind ik persoonlijk niet van doorslaggevende betekenis.
Laat ik beginnen met de graphics en het geluid. De details van de langs de weg staande obstakels zijn redelijk goed uitgevoerd, zij het dat de graphics op de Atari ST soms wat blokkerig overkomen. Het geluid blijft op beide machines beperkt tot wat intromuziek en het gebrul van de motoren.
Belangrijker is echter dat het spel een realistische indruk maakt en lekker reageert op de besturing.
SMGP bevat helaas slechts vier circuits, maar het zal heel wat doorzetten vergen om deze allemaal te ronden.

Iets dat me echter vaak mateloos kan irriteren aan racespellen is het feit dat de door de computer gestuurde wagens op volkomen onvoorspelbare momenten van rijbaan wisselen en de speler in problemen brengen. Ook in *SMGP* gedragen de 15 tegenstanders zich weer als volkomen gestoorde zondagsrijders. Door het gekozen systeem van controleposten kan een hinderlijke manoeuvre gelijk het einde van het spel betekenen waardoor men weer van voren af aan mag beginnen op het eerste niveau.
SMGP is daardoor alleen iets voor echte volhouders met snelle reflexen. Doorsnee chauffeurs zullen het spel al snel gefrustreerd terzijde leggen. Wellicht dat *SMGP* in de smaak valt bij de fans van het gelijknamige hallenspel, maar ik prefereer een spel als *Lotus Esprit*.

Edward Helven

Lekker scheuren, dat wel in Super Monaco. Ook de pitspoezen mogen er zijn maar zijn niet van wezenlijk belang in het spel. De besturing is goed, met name op de Amiga vond ik de muisbesturing lekkerder dan de joystick. Al met al blijft het een moeilijke zaak de wagen op de weg te houden.

Super Monaco is wennen, maar al snel dender je roekeloos over de baan en vliegen de banden je om de oren als je van de weg af raakt. Super Monaco is een goed spel, zeker de graphics zijn uitermate verzorgd; de trillende motoren in de Amiga versie zijn zeer overtuigend.

Al met al, een uitstekend race spel voor de liefhebber!

Helen Balens



PRODUKT INFO

Fabrikant: U.S. Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr 1799
C64 cass ƒ 39,95/Bfr 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr 1199

Importeur: Homesoft

SX Computer Magazine
s het grootste MSX blad in
ederland. Acht keer per jaar
oordevol MSX-informatie.
apanse ontwikkelingen,
chnische achtergronden,
stings om zelf in te tikken en
eel spelbesprekingen en tips.
ie een MSX heeft kan gewoon
iet zonder. Voor beginners en
racks, of ze nu zelf programmeren
f niet, is MSX Computer Magazine
en bron van leuke en nuttige
formatie.

oor de prijs hoeft u het niet te laten:
ie de bon instuurt krijgt maar liefst
es gulden korting en betaalt de
peciale actieprijs van ƒ 44,-!



PC-Active is hét blad voor de serieuze PC-enthousiast. Wie meer uit de PC wil halen kan eigenlijk niet zonder.
De nieuwste software, vaak met demo's op de gratis diskette bij ieder nummer en interessante hardware, elf keer per jaar. Met ook véél achtergrond-artikelen, voor wie wil weten hoe het allemaal werkt.
Wie zich nu abonneert krijgt een interessante korting en betaalt slechts 69 gulden!
Dat is een tientje onder de normale prijs.
Stuur vandaag de bon nog in.



Ja, ik wil een abonnement op:
☐ MSX Computer Magazine, 8 nummers voor de actieprijs: ƒ 44,–
☐ PC-Active, 11 nummers voor de actieprijs: ƒ 69,–
* Kruis uw keuze aan
Stuur deze bon naar: Database/Aktu Publications b.v.
Antwoordnummer 15401, 1000 PZ Amsterdam

Naam:
Adres:
Postcode:
Woonplaats:
Handtekening:

Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u ontvang

PC-Active is een uitgave van Database Publications b.v.
MSX Computer Magazine is een uitgave van Aktu Publications b.v.

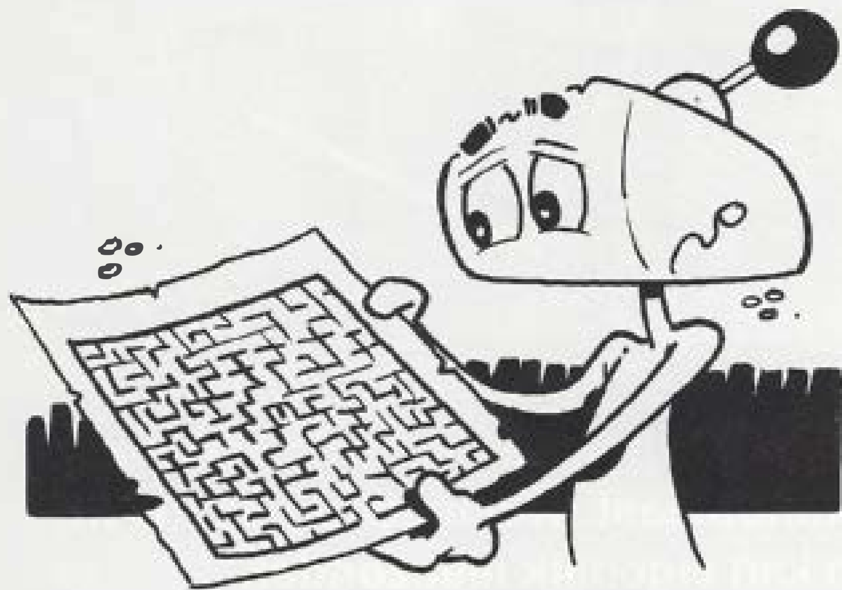
HET GROTE HOOG SPEL

Met ingang van dit nummer beginnen we aan een zo compleet mogelijk overzicht van adventure games. Zoals het er nu naar uitziet zal dat zeker enige Hoog Spellen gaan duren. Daarna volgt een overzicht van RPG's oftewel Role Playing Games. Maar eerst even wat achtergrond informatie over adventures, terwijl we in de volgende Hoog Spel zullen ingaan op het fenomeen RPG.

DE GESCHIEDENIS VAN HET ADVENTURE.

Het is allemaal begonnen eind zestiger jaren met *Colossal Cave* geschreven door William Crowther en verder uitgebouwd door Don Woods op de mainframe (= grote) computer van Stanford University in Amerika in 1978. *Colossal Adventure* was een zogenaamd tekstadventure, graphics waren in die dagen niet alleen onbekend maar ook totaal onmogelijk. Met recht kan dus gesproken worden van "...in den beginne was het woord".

In feite speelt u een adventure niet, u participeert in het spel, vandaar dat vaak de term 'interactief' gebruikt wordt. Het programma beschrijft een lokatie en u voert een commando in. De parser vertaalt uw commando naar het programma toe en toont het resultaat van het commando op het scherm. Wanneer u "GO SOUTH" intikt zal de beschrijving van de lokatie die in die richting ligt op het scherm weergegeven worden. Het is te vergelijken met het lezen van een boek waarin u de hoofdpersoon bent en invloed kunt uitoefenen op wat gebeurt.



Colossal Adventure wordt ook wel *The Original Adventure* genoemd en werd uitsluitend gespeeld door studenten en diegenen die op de computer konden inloggen via telecommunicatie. Ondanks die beperkingen is *Colossal Cave* een legendarisch spel geworden. Op iedere mainframe ter wereld is wel een versie van dit spel te vinden, ook op de beroemde Sara computer van de Vrije Universiteit in Amsterdam was *Colossal Cave* te vinden. Een ander adventure dat de Sara gebruikers speelden was *Zork*, dat in 1977 door Marc Blank en andere studenten van het Massachusetts Institute of Technology (het befaamde MIT) geschreven werd voor mainframe, geïnspireerd door *Colossal Cave* van Crowther. Ook Scott Adams baseerde zich op *Colossal Cave* toen hij in 1978 het adventure *Adventureland* schreef op een Tandy TRS80.
Blank richtte later Infocom (nog zo'n beroemde naam) op, bracht *Zork* opnieuw uit voor thuiscomputers en sinds die tijd is het begrip tekstadventure synoniem met Infocom.
De *Zork* series zijn heden ten dage te koop voor ƒ 39,95 bij uw computervakhandel en anders wel via Het Betere Spel (zie pag. 64/65).

GRAPHICS

Naarmate de technologie vorderde en het mogelijk werd graphics weer te geven op een computer beeldscherm, begonnen ook de adventure schrijvers graphics toe te passen. Aanvankelijk nog minimaal en zeer slecht maar al snel volgde de doorbraak. Roberta Williams is in dit opzicht uitermate belangrijk geweest. In 1980 had Roberta *The Original Adventure* van Crowther en Wood opgelost; dit fenomeen sprak haar zo aan dat zij besloot zelf een adventure te schrijven. Zij schreef geschiedenis door te besluiten graphics toe te voegen aan het pure tekst adventure. Roberta ontwierp de puzzles, schreef het verhaal en maakte de tekeningen voor *Mystery House* terwijl haar man Ken in de avonduren het programma schreef op zijn Apple II+ computer.
Het spel werd zo goed ontvangen dat Ken en Roberta een van de eerste spelcomputerbedrijven oprichtten. De naam van dit bedrijf was Sierra On-Line. Tegenwoordig is Sierra On-Line het meest belangrijke adventure softwarehuis ter wereld; zie voor meer informatie over de geschiedenis van Sierra On-Line ook Hoog Spel 1, pag. 42.

FILMHELD(IN)

Omdat beelden tegenwoordig het verhaal vertellen en tekst een tweede plaats inneemt lijkt het spelen van een graphics adventure meer op het kijken naar een film dan het lezen van een boek. De voorwerpen die nodig zijn om puzzles op te lossen worden vaak in het tekstgedeelte met name genoemd, wat natuurlijk handig is als u een computersysteem met niet al te beste graphics hebt. De parser in de meeste graphics adventures is niet zo intelligent als in tekst adventures, alhoewel dat tegenwoordig wel meevalt. Een goed voorbeeld hiervan zijn *Wonderland* (Hoog Spel 3, pag 19) en *Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls* (Hoog Spel 3, pag. 58).

Tegenwoordig kennen we de zogenaamde "Point & Click" oftewel "Wijs & Klik" adventures waarbij helemaal geen tekst meer ingevoerd hoeft te worden. U wijst met de muis, joystick of het toetsenbord een bepaald voorwerp op het scherm aan en geeft vervolgens aan wat gebeuren moet. Tekst wordt wel gebruikt maar wordt automatisch door het programma gegenereerd. Met name Sierra's *King's Quest V* (zie Hoog Spel 3, pag. 31) en *Space Quest IV* (zie pag. 34) werken op deze manier.

Een andere optie wordt door bijvoorbeeld Lucasfilm gekozen, waarbij u de keuze krijgt uit een aantal werkwoorden en/of zelfstandige naamwoorden waarmee u een zin moet vormen. Deze zin vormt de opdracht voor de computer waarop deze dient te reageren. Het grote voordeel van deze besturing is dat u niet zelf allerlei moeilijke Engelse woorden moet verzinnen, wat toch vaak het struikelblok vormt bij adventures. Goede voorbeelden: *Secret of Monkey Island* (zie Hoog Spel 2, pag. 59), *Indiana Jones - The Graphic Adventure*, *Maniac Mansion* en *Zak McKraken and the Alien Mindbenders*. Het zou echter nog beter zijn wanneer adventures - ongeacht het type - gewoon in het Nederlands zouden verschijnen.

Tot zover de korte geschiedenis, in Hoog Spel 5 achtergrondinformatie over het fenomeen RPG's.

Dit overzicht poogt zo compleet mogelijk te zijn. De adventures zijn alfabetisch gerangschikt. Mocht u informatie over een adventure of RPG hebben dat we niet vermelden stuurt u ons dit dan toe. Belangrijk daarbij zijn titel, softwarehuis, type adventure of RPG (zie kader), moeilijkheidsgraad en een korte inhoudsopgave (niet meer dan 200 woorden). Onder de inzenders verloten we een adventure naar keuze (vergeet niet uw computersysteem te vermelden). U mag uiteraard ook adventures insturen voor die letters van het alfabet die nog niet gepubliceerd zijn. Indien uw adventure niet in ons overzicht voorkomt doet u automatisch mee aan de verloting. Tot onze grote verrassing hebben Ghlen Livid en Dr. Stikkie een pact gesloten en zullen zij gezamenlijk de inzendingen begeleiden.

Een van de criteria die we NIET hanteren is of een adventure NU te verkrijgen is. Regelmatig verschijnen namelijk oudere spellen in een goedkoper jasje en wat nu niet te krijgen is, komt morgen weer volop in de handel. Een goed voorbeeld hiervan zijn de pure tekstadventures - en ware klassiekers - van Infocom. Sinds kort kunt u titels als Hitchhiker's Guide to the Galaxy weer kopen op Amiga, Atari ST en MSDOS voor slechts ƒ 39,95 (zie ook de speciale Infocom aanbieding in Het Betere Spel pag. 64/65).

ADVENTURE OVERZICHT

ADVENTURE QUEST (LEVEL 9) T *

U bent een tovenaarsleerling. Op een goede - of eerder kwade - dag roept de Hoge Raad der Magiërs u op. Einde van het liedje is dat u uitgezonden wordt om de Heer der Demonen te verslaan.
Ook verschenen als deel van *Jewels of Darkness*.

ALTERED DESTINY (ACCOLADE) A **

Als P.J.Barrett gaat u in een vreemde wereld op zoek naar een edelsteen. U komt daarbij allerlei bizarre schepsels tegen. Als u de steen vind, wordt de wereld van de ondergang gered.

ARTHUR - THE QUEST FOR EXCALIBUR (INFOCOM) G **

Geholpen door de tovenaar Merlin moet u in drie dagen uw afkomst bewijzen en van een oplichter de troon opeisen. Een goed tekstadventure met redelijk goede illustraties.

BALLYHOO (INFOCOM) T ***

Er gebeuren rare dingen in het circus. Achter de schermen hoort u toevallig dat de dochter van de eigenaar ontvoerd is. U gaat haar uiteraard redden. Het is aan u om alle mysteries in het circus op te lossen voordat het circus opbreekt en verder trekt.

BEYOND ZORK (INFOCOM) T **

Het koninkrijk Quendor beleeft donkere tijden. De tovenaars zijn verdwenen en het land wordt geteisterd door monsters. U, een eenvoudige boer, moet de oorzaak hiervan vinden en de glorie van Quendor herstellen. Het adventure gebruikt een voor Infocom ongebruikelijke gebruikers interface en bevat RPG elementen.

BLACK CAULDRON (SIERRA) A *

Gebaseerd op de Walt Disney film naar het boek *Chronicles of Prydain* van Lloyd Alexander. Bedoeld voor kinderen. Bevat arcade gedeelten.

BORDERZONE (INFOCOM) T **

Een spannende thriller, die in 'real time' gespeeld wordt. U bent beurtelings zakenman, spion en dubbelagent aan weerszijden van het IJzeren gordijn. Het adventure bevat hints.

BUREAUCRACY (INFOCOM) T ***

U dreigt ten onder te gaan in een falende bureaucratie. Een zeer humoristisch adventure van Douglas Adams (bekend van *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*). Zeer moeilijk maar absoluut onweerstaanbaar voor de tekstadventure fanaat.

CHRONOQUEST I CHRONOQUEST II (PSYGNOSIS) T **

Op reis door de tijd met de tijdmachine om de moordenaar van uw vader te vinden (I). Op de terugweg raakt uw machine defect en komt u in een onbekende wereld terecht (II). Schitterende graphics - Psygnosis eigen - en volledige muisbesturing.

CODENAME ICEMAN (SIERRA) A ***

Als geheim agent Westland per atoomonderzeeër op weg naar Tunesië om een gegijzelde ambassadeur te bevrijden. Tijdens de tocht doen zich verschillende problemen voor. Het adventure is niet moeilijk maar bevat zeer moeilijke arcade/simulatie gedeelten. Zie ook recensie Hoog Spel 1, pag. 52.

COLONEL'S BEQUEST (SIERRA) A **

Alle erfgenamen worden uitgenodigd om een bezoek te brengen aan de plantage van de oude kolonel Dijon. En dan begint het de een na de ander wordt vermoord, waardoor het aandeel in de nalatenschap van de kolonel voor de overgebleven erfgenamen des te groter wordt. In de rol van Laura Bow tracht u als amateurdetective de dader(s) te vinden en dit mysterie op te lossen.

COLOSSAL ADVENTURE (LEVEL 9) T *

Het originele, klassieke adventure. De dramatische redding van goedhartige leven, gegijzeld in donkere kerkers. Ook verschenen als deel van *Jewels of Darkness*.

CONQUEST OF CAMELOT (SIERRA) A **

Gebaseerd op de mythes en sagen uit het vroege Engeland. Als koning Arthur gaat u op zoek naar de heilige Graal om uw koninkrijk van de ondergang te redden. Bevat makkelijke arcade gedeelten.

CORRUPTION (MAGNETIC SCROLLS) G ***

Een spannend adventure dat zich afspeelt in de Londense zakenwereld. Op weg naar succes trachten uw collega's u te bedriegen. U kunt niemand vertrouwen. Overleeft u dit of gaat u ten onder? Een moeilijk maar zeer goed adventure met schitterende graphics. Samen met *Fish!* en *Guild of Thieves* heruitgegeven in een verbeterde versie met nieuwe graphics, ingebouwde hints en Magnetic Windows interface.

CRUISE FOR A CORPSE (DELPHINE) A **

Een Agatha Christie thriller. Het is 1927, u neemt als detective deel aan een Middellandse Zee-cruise. Plots blijkt de eigenaar van het jacht vermoord te zijn. Tot overmaat van ramp verdwijnt het lijk ook nog. Nieuwste Cinématique adventure.

DEADLINE (INFOCOM / VIRGIN MASTERTRONIC) T ***

Een gesloten deur, een ijskoud mannelijk lijk en twaalf uur de tijd om de moord op te lossen. Een spannend detective mysterie.

DEJA VU (MINDSCAPE) G *

U krijgt een moord in uw schoenen geschoven en moet bewijzen dat u onschuldig bent. Klein probleem: u kunt zich niet herinneren wie u bent. Een goed adventure voor beginners. Volledig muisgestuurd.

DEJA VU II (MINDSCAPE) G *

Het spannende vervolg op *Deja Vu*. U bent een misdadiger geld schuldig en hebt een weekend de tijd om uw schuld te betalen. U bent alleen en op de vlucht. Volledig muisgestuurd.

DUNGEON ADVENTURE (LEVEL 9) T **

Vervolg op Adventure Quest. De Heer der Demonen is verslagen, de wereld ligt voor u open...... Ook verschenen als deel van Jewels of Darkness.

De volgende indicaties worden gehanteerd:
** = makkelijk ** = niet makkelijk *** = moeilijk T = tekstadventure G = geïllustreerd adventure A = adventure bevat animatie*

SIM CITY ARCHITECTURE 1 & 2

Infogrames komt met een aantal datadisketles voor het populaire spel Sim City. Op dit moment zijn er twee uitbreidingssets aangekondigd die elk drie verschillende steden bevatten.
Het spel alszodanig is niet gewijzigd, maar men kan nu ook naar hartelust experimenteren in het verleden of in de toekomst.

Op *Architecture 1* treffen we aan *Ancient Asia*, *Medieval Times* en *Wild West*. In het oude Azie kunt u achzelf tot Shogun uitroepen en kleine dorpjes tot bloei brengen. De dorpjes worden bevolkt door boeren en vaklieden. Het speelt zich af in een wereld die een combinatie biedt tussen de oude Aziatische culturen en mythen. Vandaar dat u niet alleen het hoofd zult moeten bieden aan natuurrampen maar ook aan Chinese draken.
De tweede simulatie laat u in de Middeleeuwen opereren.
U bent de koning die in een schitterend kasteel woont. U regeert met harde hand over de omgeving die van tijd tot tijd wordt geteisterd door heksen en natuurrampen.
Het Wilde Westen vormt in 1849 de achtergrond voor het derde scenario van de eerste diskette. Na een jarenlange, vergeelse speurtocht naar goud beseft u zich dat u zich beter in een stad kunt vestigen. U wordt gekozen tot burgemeester. In die functie stelt u een sherrif aan aangezien de omgeving onveilig wordt gemaakt door ongure individuen die zelfs bereid zijn u te vermoorden voor uw laarzen.





Architecture 2 bevat de simulaties *Future USA*, *Future Europe* en *Moon Colony*. Beide futuristische scenario's in Amerika en Europe spelen in de 21e eeuw. In Amerika moet u een stad ontwikkelen en daarbij zien te voorkomen dat uw plannen worden gedwarsboomd door thermo-nucleaire verontreiniging.
In Europa liggen de zaken iets ingewikkelder. De verschillende landen zijn trots op hun culturele erfgoed, dat ze willen behouden. Europa is inmiddels verregaand verenigd in het kader van de EEG. Na veel gekrakeel over de plaats van de gezamenlijke hoofdstad wordt besloten om een geheel nieuwe stad te bouwen. De nieuwe stad zal het centrum voor research en ontwikkeling van nieuwe technologieën moeten worden.
In het scenario *Moon Colony* wordt ervan uitgegaan dat de Aarde vol is.

Daarom moet men uitwijken naar de Maan. Hier krijgt u als planoloog te maken met problemen als gebrek aan zuurstof, meteorietenstormen en onbekende virussen.

Infogrames, Amiga, Atari ST, MS-DOS



HYDRA

Een nieuw spel van Domark, wederom een conversie van een Atari spel uit de speelhallen, onder de titel *Hydra*. Het spel speelt zich af in de toekomst waarin terroristen heersen over de wereldzeeën en het luchtruim.
Op bepaalde momenten is het van vitaal belang dat uiterst geheime zendingen van de regering op de plaats van bestemming aankomen. Daarom wordt u ingeschakeld. U bent de trotse eigenaar van een supersnelle, zwaar bewapende speedboat. Hiermee moet u met vaste hand mijnen afvaren en de vijandelijke schepen en vliegtuigen onschadelijk maken.
De Hydracraft is bovendien uitgerust met een bijzonder krachtige turbo motor die het zelfs mogelijk maakt om te vliegen. In het spel schijnen bijzonder fraai gedigitaliseerde landschappen als achtergrond voor de zeer snelle actie te fungeren, terwijl de animatie er ook mag wezen.
Het spel Hydra lijkt alle elementen in zich te hebben om garant te staan voor furieuze actie.

Domark
Amiga, Atari ST, C64

Shadow Dancer

Shadow Dancer is een Sega spel dat we kennen uit de speelhallen. In het spel strijd een jonge ninja, bijgestaan door zijn trouwe viervoeter, in het centrum van een gewelddadige stad tegen het kwaad.
Dit kwaad manifesteert zich in de vorm van een groepje terroristen dat zich schuldig maakt aan alle gruweldaden die men zich maar kan voorstellen. Eén van hun misdaden is het plaatsen van tijdbommen her en der in de stad. De jonge held gaat samen met zijn hond op zoek naar de explosieven om deze onschadelijk te maken. Intussen moet hij ook proberen om de misdadige organisatie uit te roeien.

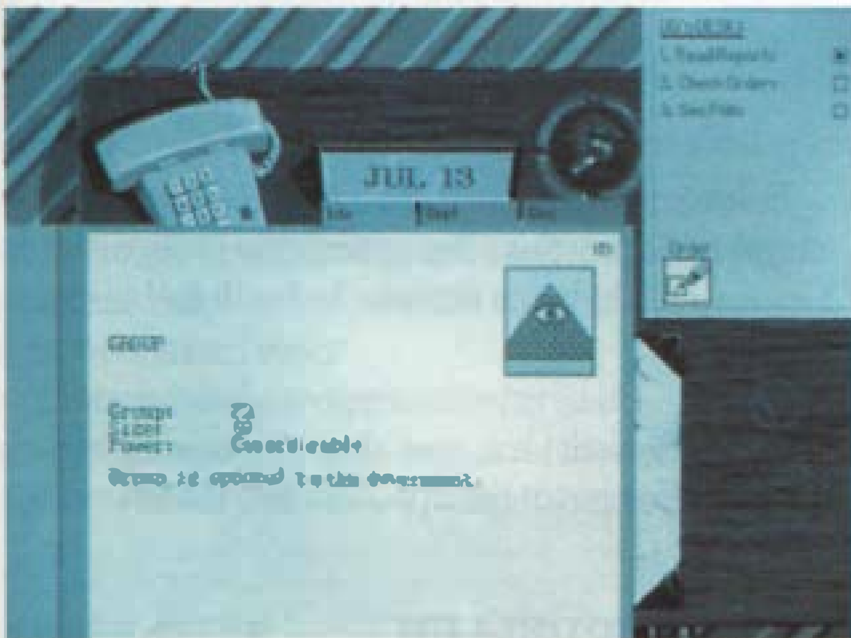
De hond strijdt in *Shadow Dancer* aan de zijde van de ninja, waardoor dit soort spel weer eens een andere wending krijgt. Voordat de terroristische organisatie als opgerold mag worden beschouwd heeft de speler 15 etappes, verdeeld over 4 ronden, overleefd. De Ninja en zijn hond beschikken over een aantal nieuwe gevechtstechnieken die zij graag demonstreren tegen fraaie achtergronden.

U.S. Gold
Amiga, Atari ST, C64

Floor 13

Virgin brengt in de loop van dit jaar een nieuw strategisch spel uit van PSI Software. Het spel schijnt gebaseerd te zijn op gebeurtenissen die werkelijk plaats zouden kunnen vinden dan wel reeds plaatsgevonden hebben.

Floor 13 stelt ons de vraag 'Hoe kan de gekozen regering in een democratie als de onze zijn populariteit behouden?'
Welnu, hiervoor dienen vooral schandalen in de doofpot te worden gestopt. Maar ook moeten staatsgevaarlijke individuen onder controle worden gehouden en zullen ongewenste personen onschadelijk gemaakt moeten worden.
Plaats van handeling is een kantoor op de 13e etage van een nieuw onpersoonlijk kantorencomplex. Hier is een organisatie gevestigd die officieel niet bestaat. U heeft hierover de leiding gekregen. Zelfs het hoofd van de regering weet niet precies wat het doel van deze organisatie is.



Het is uw taak om, in naam van de nationale veiligheid, de regering te beschermen. Hiertoe bent u geautoriseerd om gebruik te maken van alle noodzakelijke middelen, zoals infiltratie en desnoods het uit de weg ruimen van subversieve elementen. U moet er alleen wel voor zorgen dat niemand achter het bestaan van deze zeer geheime veiligheidsdienst komt.

Het spel zal waarschijnlijk 100 verschillende complotten gaan bevatten, terwijl men van plan is regelmatig datadiskettes met steeds 100 nieuwe scenario's uit te brengen.
Wij houden u op de hoogte van de ontwikkelingen in deze.

Virgin
MS-DOS

A.D.S.



A.D.S. is de afkorting voor *Advanced Destroyer Simulator*. Het is het nieuwe spel van de makers van de tanksimulatie Sherman M4. A.D.S. speelt zich af in 1940, terwijl de zeestrijdkrachten moedig strijd leveren in felle zeeslagen. U voert het bevel over een met kanonnen en torpedo's bewapende destroyer. Voordat u het vuur opent zult u eerst moeten vaststellen of het beoogde doel al dan niet vijandig is.
De speler kan de actie gadeslaan vanaf verschillende posities, bijvoorbeeld vanaf de brug of met een verrekijker, maar ook een radar behoort tot de uitrusting. Om te voorkomen dat u in volle zee verdwaalt, kunnen diverse kaarten worden geraadpleegd.

De gevechten vinden plaats tegen kwetsbare vrachtschepen, maar de destroyer zal zelf ook regelmatig onder vuur worden genomen door vijandelijke kruisers, duikboten en de zeer gevaarlijke Stuka duikbommenwerpers.
Het spel laat u werkelijke gebeurtenissen uit de Tweede Wereldoorlog herleven in de Middellandse Zee, de Noordzee en Het Kanaal.

Ondanks het feit dat de titel anders doet vermoeden is A.D.S. geen echte simulator, doch meer een actiespel.

U.S. Gold
Amiga, Atari ST,
MS-DOS

Mixed Up Mother Goose



De eerste MS-DOS CD-ROM van Sierra is Mixed Up Mother Goose. Mixed Up Mother Goose is weliswaar te vergelijken met een adventure, maar eerder moeten we spreken van een educatief adventure.
Mixed Up Mother Goose is geheel gebaseerd op Amerikaanse kinderliedjes. Men moet rijmpjes afmaken et cetera, dus in feite betekent dit dat het produkt in Nederland weinig bruikbaar is, of u moet Engels willen leren.
Toch blijft Mixed Up Mother Goose de moeite waard, al is het alleen maar omdat u nu eindelijk die CD ROM speler gebruiken kunt.



Sierra On-Line, MS-DOS

ORGANIZER TETRIS

Het meest beroemde spel van de laatste jaren is ongetwijfeld *Tetris*. *Tetris* is een van de meest verslavende spellen aller tijden, daarnaast is het beroemd vanwege het feit dat dit het eerste Russische computerspel is dat in het kader van perestrojka de Westerse wereld inkwam.

PSYCHOLOGIE

Tetris is een uitermate eenvoudig spel, eind 1986 bedacht door Alexey Pazhitnov, psychologie hoogleraar aan de Universiteit van Moskou. Zijn student Vadim Gerasimov ontwierp en programmeerde het oorspronkelijke *Tetris*.

Tetris is te vergelijken met een blokkendoos. In een verticale ruimte komen verschillend gevormde blokken naar beneden vallen. In totaal zijn er zeven vormen, variërend van een rechte lijn (vier blokken lang), een kubus (twee bij twee blokken) tot een L-vorm (twee breed, drie hoog). Deze komen op de bodem van de kolom tot rust.

Om positionering te vergemakkelijken kunt u de vormen 90° om hun as draaien, daarnaast kunt u tot op het laatste moment de vorm rechts/links bewegen. Ook kunt u een blok versneld laten vallen wat extra punten oplevert.

Wanneer u een vorm zodanig plaatst dat een gesloten horizontale lijn ontstaat, verdwijnt deze lijn en krijgt u punten. Hoe meer lijnen tegelijkertijd verdwijnen, des te meer punten. Het scoren van een zogenaamde Tetris, waarbij vier lijnen verdwijnen, is het hoogste wat u kunt bereiken.

Na twintig lijnen gaat de moeilijkheidsgraad omhoog, de kolom wordt één lijn korter. Hierdoor heeft u minder tijd om een beslissing te nemen, zeker wanneer u gevaarlijk spel speelt en op zoveel mogelijk Tetrissen gokt. Gelukkig kunt u in een scherm rechtsboven ziet wat het volgende blok is dat naar beneden komt.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sharp Japan
Leverbaar voor:
Sharp Organizer IQ7000 serie
ƒ 99,00/Bfr. 1999
(niet voor IQ8000 serie)

Importeur: Dimas B.V.
Tel. 06-0551

Tetris is al jarenlang mijn favoriet, ik speel(de) het op MSX1, MSX2, Amiga, MS-DOS en Gameboy. En dan nu eindelijk op mijn Organizer, die ik al drie jaar met me meesleep. Alhoewel een uiterst nuttig apparaat - ik zou niet meer zonder kunnen - ontbraken spellen nog steeds.

Het spel is uitstekend omgezet, waarbij de beperkte grafische mogelijkheden van de Organizer optimaal benut zijn. En ook nu geldt weer dat een beschrijving van het spel geen enkel recht doet aan *Tetris*. *Tetris* moet je gespeeld hebben om te beseffen wat het is. In ieder geval is ook deze versie weer ongelooflijk verslavend.
'Nog één keertje dan.....', de kreet is bekend. Menigeen heeft zich gebogen over de vraag waarom *Tetris* zo ontzettend verslavend is en zelfs aperte computerhaters achter het scherm gekluisterd houdt, een goede verklaring is nog niet echt gevonden.

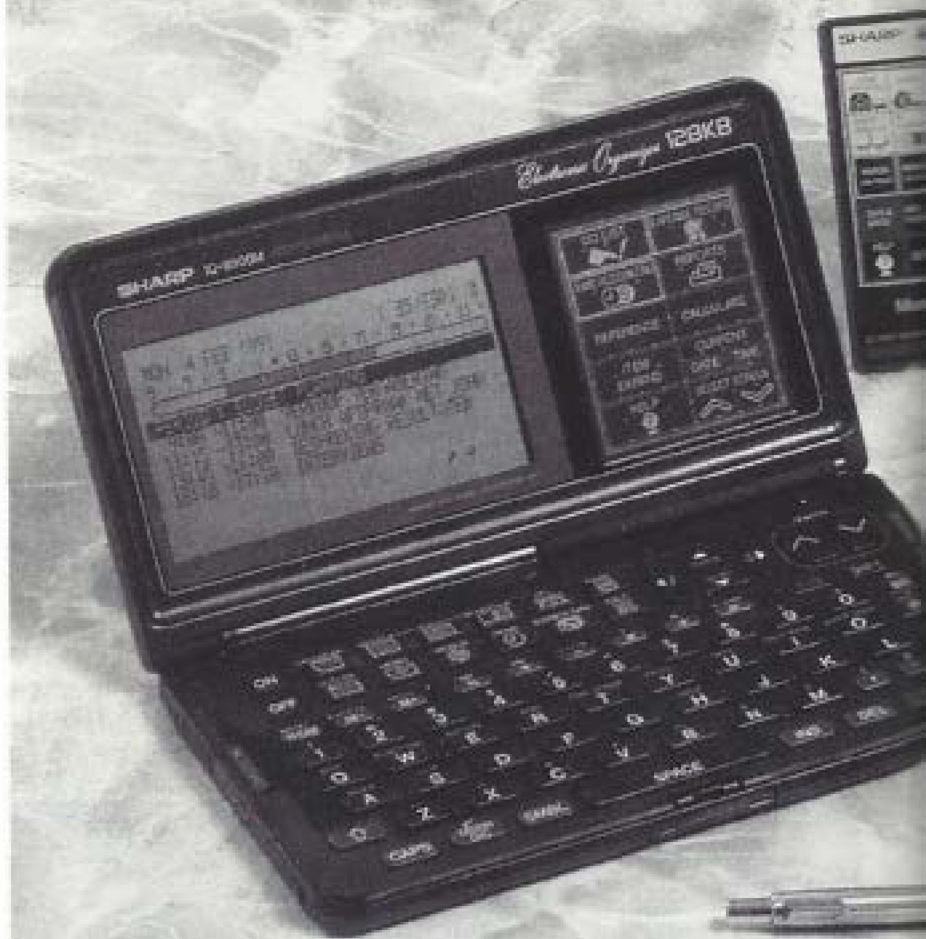
Met deze *Tetris* blijkt wederom het vakmanschap van het Japanse softwarehuis Bullet Proof Software, dat ook de Gameboy versie ontwikkelde (evenals bijvoorbeeld Pipemania oftewel Pipedream voor de Gameboy).

Organizer *Tetris* is een verplichte aanschaf voor iedere bezitter van een Sharp Organizer. Het is de meest onopvallende manier om onder het werk een spelletje te spelen!

Harry d'Emme

P.S. de reden dat ik *Tetris* niet op de Atari ST speel is omdat die versie een serieuze bug bevat; het sneller naar beneden laten komen van het blok functioneert vaak niet.

SHARP O



Enige jaren geleden introduceerde Sharp zijn zogena
uitgebreide functies. Het apparaatje is ongeveer zo gro
Kleiner en lichter dus dan een behoorlijke bureau agen
telefoonnummers en adre
Hij bevat echter ook een kalenderfunctie
Desgewenst kan men zich voor belangrijke afspra
Bovendien bevat het apparaat een rekenmachine me

NIEUWE MODELLEN

Sinds kort is het leveringsprogramma van Sharp uitgebreid met twee nieuwe modellen Organizer, te weten de IQ-8100 en IQ-8300. Het enige verschil tussen deze twee types is de beschikbare geheugenruimte.
De 8100 heeft een capaciteit van 64Kb, terwijl zijn grotere broer 128Kb aan data kan opslaan.
Het apparaat bevat - in tegenstelling tot het oude model IQ-7000 - een "qwerty" toetsenbord, terwijl het display vergroot is naar 8 regels van 40 karakters.

ACCESSOIRES

Daarnaast is een aantal uitbreidingskaarten leverbaar die in de Organizer kunnen worden gestoken. Uiteraard zijn dit voornamelijk toepassingen voor zakelijk gebruik van het apparaat. Zo kan men een spreadsheet kaart aanschaffen die compatibel is met Lotus 1-2-3, maar ook bestaat er een Basic programmakaart.

Door middel van een speciale kabel en bijbehorende software kan de Organizer communiceren met MS-DOS machines en Macintosh computers. Hierdoor is het bijvoorbeeld mogelijk dat uw secretaresse in het programma Side-kick afspraken voor de komende periode invoert, waarna deze eenvoudig naar de Organizer kunnen worden overgezet, desgewenst via een modem zodat u niet eens naar kantoor hoeft voor een bijgewerkte agenda.
Kaarten voor het uitbreiden van het geheugen (32Kb, 64Kb of 128Kb) en een miniatuur printertje maken het apparaat tot een compleet en veelzijdig instrument.

GANIZER



...e Organizer, een soort electronische zakagenda met
...s een Betamax videoband en het weegt zo'n half pond.
De Organizer kan worden gebruikt voor het opslaan van
...of losse aantekeningen.
...de Organizer tevens als agenda dienst doet.
...laten waarschuwen door de ingebouwde wekker.
...eugen en - heel apart - een 'electronische telstrook'.

TENSLOTTE

Een aantal redactieleden van Hoog Spel maakt al zo'n 3 jaar gebruik van de Sharp IQ-7000. Persoonlijk zou ik geen dag meer zonder het gevalletje kunnen. Het past eenvoudig in de binnenzak en het maakt in één klap zowel agenda, rekenmachine, adresboekje, notitieblok als pen overbodig. Het enige bezwaar dat ik tegen het nog steeds door mij gebruikte oude model heb is het onhandige toetsenbordje waarop de lettertoetsen alfabetisch zijn gerangschikt. Gelukkig heeft men dat nadeel ook bij Sharp onderkend en zijn de nieuwe types uitgerust met een volwaardig "Qwerty" toetsenbord. Wie weet, misschien schiet er nog wel eens een IQ-8300 over bij de importeur van het apparaat (hint, hint!).

Max Barber





PRODUKTINFO

Fabrikant: Sharp Business Equipment
Prijs: IQ-8100 ca. ƒ 600,00
IQ-8300 ca. ƒ 700,00
Importeur: Ormas BV
Tel 06-0551

BOX JOCKEY

Box Jockey is het eerste spel dat Sharp bijna een jaar geleden in Japan voor de Organizer uitbracht. Sinds kort is het ook in Nederland verkrijgbaar.

PUZZELSPEL

Box Jockey (te vertalen als "dozenschuiver") is een variant van het puzzelspel Soko Ban. In een magazijn liggen dozen op de grond. Deze moeten door de magazijnmeester op orde gebracht worden, dat wil zeggen op door de computer bepaalde plaatsen gelegd worden. Aangezien hij de dozen alleen maar kan schuiven en het magazijn een doolhof is, wordt enig inzicht vereist om alles op de juiste plaats te krijgen.

U kunt de dozen uitsluitend duwen, niet achter u aan slepen en natuurlijk zijn er geen geheime gangen door de muren! In ieder veld moeten de dozen op de door de computer met een X gemerkte plaats geduwd worden. Bovendien kennen een aantal velden nog wat extra puzzels. Indien u een fout maakt, kunt u één stap terug gaan (vals spelen dus!) en het nogmaals proberen. Komt u er helemaal niet meer uit dan kunt u opgeven en het veld opnieuw spelen.
Nadat u een veld opgelost hebt verschijnt een code. Wanneer u deze aan het begin van een spel invoert slaat u alle reeds gespeelde velden over en begint meteen daar waar u gestopt was.
Box Jockey heeft in totaal 130 verschillende velden, honderd normale en dertig super moeilijke velden voor gevorderden.

U kunt *Box Jockey* zowel met de Organizer toetsen als de drukcontacten op de kaart bedienen. Wanneer u in het bezit bent van de Sharp CE-50P printer voor de Organizer kunt u de op het scherm afgebeelde data uitprinten.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sharp Japan
Leverbaar voor:
Sharp Organizer IQ7000
ƒ 99,00 / Bfr. 1999
(niet voor IQ8000 serie)

Importeur: Ormas B.V.
Tel. 06-0551

**Het is verbazingwekkend - en typisch Japans - dat zelfs voor een bloedserieus produkt als de Sharp Organizer spellen uitgebracht worden. En alhoewel ik net als en dankzij Harry d'Emme al bijna drie jaar een Organizer gebruik, waren spellen wel het laatste waar ik aan zou denken. Totdat Harry - een echte spellenfreak - eind vorig jaar *Box Jockey* uit Amerika meenam.
Menig uurtje heb ik toen spelend met mijn Organizer doorgebracht (en nu met Tetris weer!).**

Gezien de beperkte grafische mogelijkheden zullen de meeste spellen voor de Sharp Organizer puzzel- of denkspellen zijn, zoals *Box Jockey* of *Tetris*. Ook de binnenkort te verschijnen Schaken kaart valt daaronder te rangschikken. En zowel Harry als ik zijn razend benieuwd naar de Golf kaart die Ormas ons beloofd heeft.

***Box Jockey* is qua opzet een eenvoudig spel, dat redelijk ingewikkeld kan worden. De 130 velden variëren van zeer eenvoudig tot supermoeilijk en zeker de laatste dertig velden zijn behoorlijk ingewikkeld. Het zal dan ook geruime tijd duren voordat alle velden uitgespeeld zijn. Echter, *Box Jockey* zal wanneer alle velden uitgespeeld zijn waarschijnlijk niet langer kunnen boeien. Maar mezelf kennende kan dat nog een hele tijd duren. De briefjes waar ik de code's opschreef raakte ik steeds kwijt en een Sharp printer om ze af te drukken heb ik niet. En die briefjes zou ik waarschijnlijk ook - al dan niet opzettelijk - kwijt raken. Stom dat ik niet eerder op het idee kwam om de codes in mijn Organizer op te slaan.**

***Box Jockey* is een aardig spel om erbij te hebben.**

Max Barber

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 59269, 1040 KG Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in cryptische vorm gegeven worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

EEN GOED BEGIN

Bleek me de vorige keer beschoren te zijn. De brieven stromen binnen en na onze hoofdredacteur zachtjes terzijde genomen te hebben - geen onvertogen woord, wat de geruchten ook mogen zijn over mijn redelijk fysieke opstelling wanneer ik geen gelijk krijg - bleek de brave borst best voor rede vatbaar. Met als gevolg in deze Hoog Spel VIER pagina's adventure tips. Nog even en ik heb dit hele blad overgenomen. Een van de eerste brieven was van Henk Baas, die dankzij wat geslijm aan ons adres dacht oplossingen voor het humoristische Lucasfilm adventure *Secret of Monkey Island* los te kunnen peuteren. Dat gaat dus mooi niet door!

Dat gaat dus mooi wel door, Ghlen! Bij deze weeg ik de brief van Henk en het juiste antwoord in. Bovendien ben ik altijd om te kopen met wat vriendelijke woorden aan mijn adres. En dat overnemen kun je wel vergeten! Je bent net begonnen, maar ga zo door en ik ga op zoek naar een andere adventurer. Red

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Beste *Hoog Spel* redactie,

Het werd Hoog tijd dat er zo'n te gek blad als Hoog Spel op de Nederlandse markt zou komen. Dankzij dit te gekke blad ben ik in The Secret of Monkey Island terecht gekomen en er tevens nooit meer uitgekomen. Dit ondanks uw nuttige tips uit het vorige nummer. Helpt u mij a.u.b. met het spoedig beantwoorden van de volgende vragen:

1. In het bos kom ik op een gegeven moment bij een boomstronk die hol blijkt te zijn. Als ik erin kijk, kraamt het programma allerlei onzin uit. Onder andere vraagt het om disk 22, 36 en 114. Is dit een fout in het programma of zijn mijn diskettes niet goed?

2. Hoe krijg ik de safe open?

3. U had het over zwaardvechten leren. Dat is mij nog niet gelukt. Waar kan ik les krijgen in het zwaardvechten? Ik kan kapitein Smirk niet vinden en zit daardoor muurvast.

Met vriendelijke groeten, Henk Baas

Beste Henk,
Het doet ons plezier te horen dat de adventure rubriek in een behoefte voorziet. Hier volgen de antwoorden op jouw vragen.

1. De holle boomstronk kun je rustig links laten liggen. Er is niets aan de hand met de diskettes. Het is gewoon een grap van de programmeur.

2. Ga naar de winkelier en vraag hem om krediet; dit heb je nodig om een boot te kopen. De winkelier opent dan de safe om een formulier te pakken. Let goed op hoe de winkelier de safe opent. Als hij de safe weer gesloten heeft vraag je hem naar de Swordmaster te gaan. Je kunt dan terwijl hij weg is de safe openen. Voor het geval dat het te vlug gaat volgt hier de juiste combinatie: 360 graden linksom, 180 graden rechtsom, 90 graden linksom en tenslotte 270 graden rechtsom.

3. Wanneer je vanuit het dorp langs de uitkijkpost loopt kom je op een pad. Volg dit pad naar rechts tot je bij een splitsing komt. Hier moet je rechts aanhouden. Je komt nu bij een brug die door een trol bewaakt wordt. De trol laat je passeren als je hem een haring geeft. Wanneer je de brug over bent moet je doorlopen tot aan het einde van het pad. Daar staat het huis van kapitein Smirk. Ga het huis in. Wanneer je aandringt en Smirk voldoende geld betaalt (30 pieces o' eight) geeft hij je les in het zwaardvechten. Na de training loop je heen en weer over het pad en vecht met elke piraat die je tegenkomt. Zodra een van de piraten zegt dat je goed genoeg bent om met de Swordmaster te vechten, ga je naar de winkelier. Je vraagt hem om naar de Swordmaster te gaan. Door de winkelier te volgen ontdek je waar de Swordmaster woont.

TERUG NAAR GHLEN

Er zijn verheugend veel reacties op deze rubriek binnengekomen. Ik krijg de indruk dat deze rubriek duidelijk in een behoefte voorziet. Zo ontving ik nogal wat waardevolle tips en zelfs complete oplossingen. Dank hiervoor aan Hennie Bot, Erwin Nauta, Pierre van der Ven, Robert Marcus, Johan-Peter Vink en een aantal anonieme inzenders. Eén dringend verzoek, vermeldt altijd in de brief naam, adres en telefoonnummer. Ik krijg namelijk de enveloppen niet, dus je begrijpt...
Wanneer je vragen instuurt, dien je echter te bedenken dat je niet direct in het daaropvolgende nummer van Hoog Spel een antwoord kunt verwachten. De voorbereidingstijd voor een nummer vereist namelijk dat kopij ZES? *(Tsja, sorry maar daar gaan we weer. In feite dient dit dus acht weken te zijn, onze brave Ghlen licht daar nog wel eens het handje mee. Red)* weken voor verschijningsdatum ingeleverd wordt bij de eindredactie. Geduld dus, je krijgt gegarandeerd een oplossing voor je probleem.

FANATIEK

Wat me wel opviel is hoe fanatiek sommigen hun adventures spelen. Zo was iemand al tijden bezig in **Altered Destiny** maar zat hopeloos vast. De oplossing bleek redelijk eenvoudig te zijn. Het kan namelijk nogal eens voorkomen dat je te veel voorwerpen draagt: om een nieuw voorwerp op te kunnen pakken. In dat geval mag je alles laten vallen behalve de grote buidel (pouch), omdat de inhoud anders verloren gaat. Zie ook het eind van deze Queeste waar een overzicht van alle te behalen punten gegeven wordt.

In vogelvlucht wat andere tips voor **Altered Destiny**. Wanneer je met aRRaRRa moet vechten is het duidelijk dat je hem niet bij of zwaard te lijf moet gaan. De parser is hier erg beperkt. Hij begrijpt je alleen als je zegt: "wield sword (axe)". De rest gaat dan vanzelf, mits je constitutie de juiste is. Een ander probleem kunnen de transporters zijn, deze kunnen maar een beperkt gewicht torsen. Neem dus niet teveel mee wanneer je van een transporter gebruik maakt.

En wat dacht je van de vogelkooi? Deze kun je bij Alnar krijgen, je moet hem echter eerst vragen om er een voor je te maken want hij heeft ze niet in voorraad. En dan de Indella vogel. Het verschalken van de Indella vogel is niet moeilijk. Je moet echter wel de kooi op een bepaalde manier opstellen om de vogel te kunnen vangen: "set trap".

Wanneer je tegen het einde van het adventure in de spiegelzaal van het paleis komt moet je dezelfde route volgen die de Indella vogel volgde bij Vindah.

SIERRA ON-LINE

Als de belangstelling een graadmeter is, dan kan ik binnenkort aan de hoofdredacteur speciale Sierra Tips pagina's voorstellen. Hint, hint??

In supersnelle vaart wat serieuze tips. Bijvoorbeeld voor **King's Quest III**. De toverstaf van Manannan is toch echt niet zo moeilijk te vinden als sommigen denken. In de slaapkamer van de tovenaar ligt boven op de klerenkast een sleutel, die op een slot in de werkkamer past. De staf is dan niet ver weg meer.

En wat ***Leisure Suit Larry III - Passionate Patty in pursuit of the pulsating pectorals*** - om de volledige titel maar eens te gebruiken - betreft, ook daar legio vragen. Zoals bijvoorbeeld de Bamboo jungle overleven en niet van dorst omkomen. Dit kan alleen wanneer je een genieter van lieflijke liederen bent. Luister goed naar Dale in de nachtclub. In de handleiding staat vanaf pagina 14 het lied 'Follow the bouncing fruit'. De eerste letter van ieder woord uit de tekst geeft de windrichting aan die je moet volgen om door de jungle te komen. Om niet van dorst om te komen moet je iets te drinken meenemen. Neem uit het hotel de wijnfles mee en vul hem met water bij de wasbak naast de kleedhokjes.

Op avontuur in het Wilde Westen, dat is het onderwerp van **Gold Rush**, maar ook daar weer problemen. Zonder geld in Sutter's Fort en op zoek naar een muilezel! Hoe dat aan te pakken is eenvoudig. Naast het huis is een park met een muziektent. Wanneer je de vloer van de muziektent onderzoekt vind je een gouden munt, waarmee je in het fort gereedschap kunt kopen om goud mee te zoeken. Ga vervolgens in de rivier op zoek naar goud. Met het gevonden goud kun je in het fort een muilezel kopen.

Dat in een hotel geen dertiende verdieping voorkomt, is algemeen bekend. Maar een kamer twaalf die verdwenen is, daar bestaan oplossingen voor. Eerst moet je proberen om kamer 11 in te komen, waar je boven de haard een kanon vindt. Door aan het wiel ervan te draaien kun je een geheime deur naar kamer 12 openen.

INFOCOM

Veel van de oude Infocom adventures behoren tot mijn favorieten, zoals bijvoorbeeld ***Leather Goddesses of Phobos*** **van Steve Meretzky** (ook bekend van *Spellcasting 101*). Wist je trouwens dat LGoP net als *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* sinds kort weer voor zo'n veertig gulden verkrijgbaar is? Overigens alleen voor Amiga, Atari ST en MS-DOS.

Een vraag die ik wel vaker hoor is: 'Mijn hersenen zitten in het lichaam van een gorilla. Bovendien zit ik samen met een gorilla van het andere geslacht in een kooi opgesloten. Hoe kom ik hieruit?'

In het begin van het adventure word je gevangen genomen. In de cel krijg je bruin voedsel voorgezet. Het is te hopen dat je dit voedsel gepakt maar nog niet opgegeten hebt. Wanneer je dit voedsel namelijk in de kooi gooit voordat je door de krankzinnige geleerde wordt vastgebonden, kun je jezelf bevrijden. Pak het voedsel en eet het op: 'mmmm, overheerlijke chocolade'.
Door het eten ervan neemt je kracht bijdelijk dusdanig toe dat je de tralies van de kooi kunt verbuigen en uit de kooi kunt ontsnappen. Overigens kun je naar believen voor het verlaten van de kooi een indruk krijgen van het liefdesleven van een gorilla. Hoe, dat zoek je zelf maar uit.

FUTURE WARS

In afwachting van Delphine's nieuwste adventure *Cruise for a Corpse* nog even **Future Wars** bekeken. Ook zo'n moeite met die wolf gehad?? Toch is dat niet al te moeilijk, ga naar het meer en vul de plastic zak met water. Ga vervolgens snel naar de wolf en smijt de plastic zak naar de wolf. Aangezien het een electronische wolf is, kan deze niet tegen water en komt door kortsluiting aan zijn einde.

Ook die lastige monniken in het klooster kun je omzeilen. Althans, omzeilen...wie het pak past en zo. Zorg ervoor dat je niet opvalt. Voordat je het klooster ingaat moet je met een lans een habijt uit een grote boom halen en aantrekken. Je lijkt dan tenminste op een monnik. Binnen het klooster gelden twee regels. Ten eerste mag je in de ruimte waar de andere monniken rondlopen, nooit naar het midden lopen. Voorts mag je alleen maar met de wijzers van de klok mee de ruimte rondlopen. Als je een van beide regels vergeet word je terstond door de Crughons gevangen genomen.

MAGNETIC SCROLLS

Met smart zit ik op de vernieuwde versies van de Magnetic Scrolls adventures te wachten. De *Magnetic Scrolls Collection Vol 1*, waarin opgenomen *Fish!*, *Guild of Thieves* en *Corruption* kan ieder moment uitkomen.
De vernieuwing bestaat onder meer uit de 'magnetic windows' besturing, nieuwe graphics, ondersteuning van muziekkaarten en ingebouwde tips.

Maar ook in de nieuwe versie van **Guild of Thieves** zul je ongetwijfeld problemen met de ratten op de trap blijven houden. Uiteraard blijft de oplossing gelijk: trek de waterleiding los en open de kraan. Wacht tot de ratten verdrinken, sluit de kraan en ga de trap af.

En om in het geheime laboratorium door te dringen moet je nog altijd in de grote slaapkamer op het bed gaan staan en met de keu de bovenste knop indrukken.

Fish! is ook zo'n perfect avontuur, ook al had ik aanvankelijk wat moeite met die schijf die ik in de boomstronk vond. Het duurde weliswaar niet te gek lang, maar je moet even hard werken. Ga naar de smederij en pak uit de kas: de handschoenen, smeltkroes, tang en hamer. Doe de schijf in de smeltkroes. Draag de handschoenen en gebruik de tang om de smeltkroes in het vuur te houden. Nadat de schijf gesmolten is, giet je het goud in de gietvorm die je uit de kooi gepakt hebt. Ga naar de koele open plaats in het bos (cool glade).
Let op, neem wel de juiste route (W,W,W,N,N,E,E). Wanneer de gietvorm afgekoeld is kun je hem met de hamer stuk slaan; je bezit nu een gouden ring.

JINXTER

Een ander zeer interessant Magnetic Scrolls adventure is *Jinxter*. *Jinxter* kent aardige grappen, zoals hoe kom ik voorbij de stier?
Simpel, even toreador spelen; trek zijn aandacht met het rode tafellaken. Gooi het tafellaken wel op tijd weg, anders neemt de stier je te grazen.

Een ander probleem dat regelmatig gemeld wordt is de brievenbus van Xam. Toch is deze eenvoudig te openen; smelt de sleutel twee keer.
Over post gesproken, het is toch wel duidelijk dat het zadel niet meegenomen maar gepost dient te worden?!'

Als jongeling heb ik enige tijd in een bakkerij doorgebracht. Maar daar is me - afgezien van een hevige buikpijn vanwege teveel slagroomgebak eten - nooit iets overkomen. In *Jinxter* moest ik even aan die tijd denken toen ik in de bakkerij een hangertje (charm) vond in het meel. Maar toen ik het mee wilde nemen werd ik door de bakker betrapt op diefstal en buiten de deur gezet. Hoe dit sieraad derhalve te pakken? De oplossing is niet echt moeilijk: stop het hangertje samen met het deeg in het bakblik. Zet het blik in de oven. Druk twee keer op de knop. Hierdoor brandt het brood aan en word je met brood en al buiten de deur gezet.

ONDEUGEND

In Hoog Spel 3 heeft mijn geacht collega Bas Jansen het nieuwste Steve Meretzky adventure ***Spellcasting 101 - Sorcerers get all the Girls*** besproken. En alhoewel hij dat een van allerbeste adventures van dit moment noemde, moet ik helaas bekennen het adventure uitgespeeld te hebben, met de maximale score van 1000!! punten. Maar eerlijkheidshalve dient toegegeven te worden, het heeft me wel de nodige moeite gekost. *Spellcasting 101* is razend moeilijk.

Wat simpele dingen om te beginnen - de echt moeilijke bewaar ik voor later! - zoals het vastzitten in een doolhof op de universiteit. Het doolhof verlaten is simpel. Zoek de uitgang! En in het Engels als volgt: 'This way out'. Volg deze letters en er ontstaat spontaan een uitgang. Voor de wat gemakzuchtigen:
SE,S,E,E,S,W,W,S,W,W.

Al op het eiland der verloren zielen - 'Island of the Lost Souls' - geweest? Sommigen zitten daar muurvast. Iemand schreef me dat hij dacht dat hij mensen weer tot leven moet brengen. Af en toe kwam er een nimf langs die een naam noemt. Alles geprobeerd maar opschieten ho maar!

Nu is het zo dat zelfs voor Engelstaligen dit het moeilijkste gedeelte van het adventure is, laat staan voor ons. Het is de bedoeling dat je minimaal 35 zielen weer tot leven brengt (het maximum is 80). Als je ze allemaal tot leven brengt krijg je als dank een sleutel. Voorwerpen die je tegen komt vormen het acroniem (= woord gevormd uit de beginletters van andere woorden) van de naam van de persoon die je tot leven moet brengen. Ter verduidelijking een voorbeeld. Voor het huis staat een auto met een stel kerels erin (Car - Men). Door de Kabbul spell los te laten op Carmen stapt er een lieftallige dame uit de auto. Ter informatie de namen van alle zielen:
Wolfgang, Robin, Leif, Ernest, Gail, Dawn, Woodrow, Carmen, Dolly, Jack, Mikey, Belle, Matt, Peg, Jim, Brooke, Bridgitte, Sandford, Clifford, Rod, Barb, Blaise, Charlie, Bernie, Charlotte, Ashby, Wilhelm, Wibe, Wilma, Wilbur, William, Wilton, Jules, Adlai, Penny, Buck, Kitty, Nicholas, Pierre, Adam, Ty, Will, Stu, Patty, Frank, Waldo, Ricky, Sherry, Pat, Kermit, Knute, Tom, Teddy, Bunny, Bill, Bo, Archie, Connie, Daisy, Gabby, Betty, Lacey, Lucy, Goldie, Hardy, Dusty, Laurie, Lucille, Lulu, Gaylord, Bobby, Billy, Melody, Winnie, Cy, Humphrey, Blair, Carol, Mike en Noel.

Er zijn nog legio andere problemen. Een paar voorbeelden in vraag en antwoord:

Hoe krijg ik de sleutel te pakken waar Miss Beancounter met haar voet bovenop staat?

Geef haar een duw.

In de bibliotheek mag ik de trap niet op. Ik denk dat ik toch moet proberen boven te komen. Hoe?

Er staat een beeld in de bibliotheek. De skorn spell werkt hier beter dan op de studentenleesbjes. Gebruik deze spell om het beeld (buste) te vergroten. Je kunt dan langs het beeld omhoog klauteren.

SPACE QUEST IV

Tot zover Spellcasting 101, want ik heb me natuurlijk ook op Space Quest IV - The Time Rippers, Sierra's nieuwste adventure geworpen. Nu moet me wel van het hart dat ik SQIV weliswaar een goed adventure vind, maar de humor van bijvoorbeeld SQIII is verdwenen; waarschijnlijk komt dat door het 'Point & Click' (in het Nederlands 'Wijs & Klik') systeem, je kunt zelf geen tekst meer invoeren waardoor leuke verrassingen uitblijven. Toch verdient Sierra met SQIV weer een medaille. En ik kan weer volop schrijven, want wat moet bijvoorbeeld dat stomme konijn?

Welnu, eerlijk gezegd, dat konijn moet niets, het hopt gewoon wat heen en weer. Jij moet wel wat; namelijk dat konijn zien te vangen. Het konijn bevat een batterij die je later in het adventure nodig hebt.

Ook uit het riool komen levert problemen op. Wanneer je in het riool naar het westen gaat zie je een ladder. Klik met het hand-ikoon op de ladder om omhoog te klimmen. Wanneer je vanonder het putdeksel naar buiten gluurt zie je op een gegeven moment een ruimteschip landen. Wacht totdat de politie uit het ruimteschip komt en zich verspreidt. Dan kun je door het loop-ikoon aan te klikken snel naar boven.

Ook kun je problemen hebben in het Skate-o-Rama. Ontsnappen aan de Sequel Police wil waarschijnlijk niet echt lukken, ze schieten je telkens neer. Hoe kom je hier levend uit? Reken maar weer op Ghlen. Het lijkt lastig, maar het valt wel mee. Als je uit de Arcade komt ga je rechtsaf. Zodra je bij de trap komt die naar de Skate-o-Rama voert ga je de trap af. Zo snel mogelijk zweef je laag naar links tot in het volgende scherm. Vervolgens zweef je vliegensvlug omhoog. Als je dit goed doet kom je in een volgend scherm terecht. Daarna zweef je naar links beneden en kom je op de tegenovergelegen trap. Vervolgens ga je terug naar de Arcade en kun je wegvliegen.

RISE OF THE DRAGON

Wat moet ik tegen de burgemeester zeggen?

Dat heb ik vaker gehoord. Simpel, dreig, maar ga niet te ver. Gebruik de zinsvolgorde 3, 2, 2.

Ook The Jake vinden is niet al te moeilijk. Hij is namelijk dat kleine mannetje dat achter in de bar zit. Hij draagt groene kleding. Maak het hem niet te moeilijk, want je hebt zijn hulp hard nodig.

Ene Harry van H. te A. - als hij wil dieven, schrijft je dat inderdaad zo - is op zoek naar de safe in het huis van Chen Lu? Geen goede inbreker, die HvH te A., kijk eens rond in de slaapkamer, daar staat een beeld. Klik op het rechter oog van het beeld. Het beeld zakt weg en je ziet de safe. Moet ik je ook nog helpen met het openen??

En wanneer die HvH te A. zo'n slechte inbreker is dan heeft hij ongetwijfeld ook moeite met het aftappen van de video-phone van Johnny Qwong. Beste HvH, ga het riool in, blaas de schakelkast op en sluit het testapparaat aan op de kast. De rode draad moet aan de linker aansluiting van de accu (linksboven), de blauwe draad moet aan de aardaansluiting (onderaan) en de gele draad moet aan de tweede gele aansluiting (van onder af gerekend).

BRIEVENBUS

De nodige post kwam binnen, dus dat zullen we even afwerken.

Beste Ghlen,
Ik heb in Secret of Monkey Island het apenhoofd open gekregen, maar wat nu, met al die lava en die verraderlijke levels. Wat heb je hier binnen nodig om verder te komen?
F.A. Declemij, Hoogvliet, Rotterdam

Beste F.A.,
Om ondergronds de weg te vinden heb je hulp nodig. Wanneer je aan de kannibalen de navigatiehandleiding (leaflet) geeft die je bij aankoop van het schip gekregen hebt, krijg je van hen een hoofd dat in het apenhoofd de juiste richting aangeeft. Wanneer je in de richting loopt waarheen de ogen van het hoofd wijzen kom je uiteindelijk terecht bij het spookschip.
Succes!

Geachte Ghlen,
Ik heb een vraag: hoe kom ik in Indiana Jones and the last Crusade voorbij de derde trial? Ik heb alles wat ik kon verzinnen geprobeerd, maar ik kom er niet voorbij. Het maakt niet uit waar ik ergens het ravijn in stap, want bij mij is hij dan elke keer dood.
Pierre van der Ven

Beste Pierre,
Wat je hier nodig hebt is wat meer zelfvertrouwen. Zodra je vanaf de linkerkant van het scherm naar de rand van de afgrond komt aanlopen moet je DIRECT op de overkant, dus rechts op het scherm, met de muis klikken. Indy loopt dan door de lucht naar rechts, alsof er geen afgrond bestaat. Je hebt dan bijna het adventure uit. Nog even doorzetten, dus.

Hallo,
Zou u mij kunnen vertellen hoe ik in Secret of Monkey Island de 'idol' te pakken zou kunnen krijgen? Als in bij het gouverneurshuis naar binnen ga, komt de sheriff en sluit hij mij automatisch op, terwijl ik van vrienden gehoord heb dat de sheriff mij met de 'idol' in het water zou moeten gooien. Ik hoop een antwoord te krijgen van u, en ik dank u alvast daarvoor. Met vriendelijke groeten,
Franck van Woezik, Vlissingen.

Best Franck,
Jouw vrienden hebben gelijk. Nadat je de eerste keer het huis van de gouverneur bezocht hebt, moet je op zoek naar een vijl. Waar kun je die beter vinden dan in de gevangenis. Neem wel wat pepermuntjes mee voor de gevangene, want hij heeft al sinds tijden zijn tanden niet gepoetst. Met de vijl ga je terug naar de woning van de gouverneur. Je duikt het gat in de muur weer in. Hierna volgt een animatiescène. Als je vervolgens de voordeur uitgaat, staat Fester je op te wachten en gooit je in de zee.

Beste Ghlen,
Na het lezen van De Queeste zag ik al gauw dat er veel goed te gebruiken tips in stonden. Ook viel me op dat het voornamelijk nieuwe adventures zijn die worden beantwoord. Daarom weet ik niet zeker of jullie een oplossing hebben voor mijn probleem. Ik zit helemaal vast met Maniac Mansion van Lucasfilm Games. Gelijk al, nadat ik de eerste trap op ben, ben ik uitgespeeld, want ik kom niet langs de beveiligde deur. Hoe kom ik hierdoor? N.B. Ik gebruik de MS-DOS versie.
Rudolf Kleijwegt, Lelystad

Beste Rudolf,
Voordat je de trap opgaat moet je eerst vele andere dingen doen. Kijk maar eens rond in de keuken en de andere kamers op de begane grond. Naast de trap is een deur die je kunt openen door het beeldje op de trap te bewegen. Wanneer je uiteindelijk de trap opgaat moet je eerst een aantal dingen doen voordat je zinvol de beveiligde deur opent. De beveiligde deur kun je openen met het commando 'use keypad'. Er verschijnt dan een overzicht van codes die je met de door het programma gegeven aanwijzingen kunt selecteren. De codes kun je vinden in de 'Nuke'm Alarms'. Succes met Maniac Mansion!

Geachte Dokter Stikkie
(Pardon??) Mijn naam is Erwin Nauta en ik woon in Makkum (Fri). Ik ben sinds kort lid van uw blad en ik zit met een probleem. Ik heb het spel Future Wars gekocht en ben nog niet verder gekomen dan de tijdmachine in het kantoor van de baas. Iedere keer als ik met de tijdmachine aan de gang ga, komt er een mannetje die een vroegtijdig einde maakt aan mijn spelplezier. Ik zou graag een hint willen die mij in ieder geval een veld verder zal brengen. Bij voorbaat dank.
Erwin Nauta

Beste Erwin,
Aangezien dokter Stikkie de ballen verstand heeft van adventures heb ik jouw brief van zijn bureau gegrist en me maar eens over jouw probleem gebogen. (Geachte Ghlen, je gaat weer eens te ver. Zoa's je weet is met name Dr. Stikkie's bureau heilig. Beste lezer, wat moet ik nu met zo'n lastig figuur als Ghlen?? Een gratis spel voor het beste voorstel. Red.) Als ik het goed begrijp ben je door de deur heen die je met het vlaggetje kunt openen en ben je niet verpletterd door het dalende plafond. Welnu, zoals altijd, de oplossing is vrij simpel. Zodra je in de ruimte komt waar een soort fotokopieermachine staat, moet je zeer snel handelen. Zoniet dan word je gepakt door de Crughons. Ik neem aan dat je al eerder een vel papier uit een la gepakt hebt. Zoniet, dan moet je terug. Stop (use) het vel papier in de invoeropening van de machine. Druk (operate) achtereenvolgens op de groene en de rode knop. Zodra het document uit de machine komt pak (take) je dit. Er gaat een alarm af. Nu komt het werkelijk op snelheid aan. Ren supersnel naar de tijdmachine die rechts achter staat. Na een verblindende lichtflits kom je terecht in een moeras in het jaar 1304. Pas op het drijfzand!

Geachte Heer Livid,
Tijdens het spelen van King's Quest IV ondervonden wij enkele problemen.
In Hoog Spel 3 beloofde u de nodige tips. Graag vernamen wij van u antwoord op de volgende vragen:
1) Hoe kan men vermijden of voorkomen dat het donker wordt? Wat moet men doen als het donker is?
2) Hoe geraakt men in Pandora's graf?
Met dank bij voorbaat!
Sven Hermans, Kalmthout, Belgie.

Beste Sven,
Belofte maakt schuld. Hier komt dus het antwoord op jouw vragen.
1) Ik weet niet hoe dat in België gaat, maar in Nederland proberen we de Aarde niet stil te zetten. Het wordt hier 's avonds gewoon donker en we doen er niets tegen. Zodra het donker wordt doen we meestal het licht aan. Zodra het in dit adventure donker wordt begeef je je naar het spookhuis. Hier waren geesten rond in het donker. Je moet alles doen wat ze willen. Je krijgt dan spullen die je later nodig hebt. Als je goed rondkijkt ontdek je ook een geheime deur en het mechanisme om deze te openen. Nadat je de spoken tevreden gesteld hebt, ga je de geheime deur door. Je komt dan bij een oud orgel. Als je erop speelt uit de eerder verkregen bladmuziek, gaat er een lade open en vind je een sleutel die je nodig hebt om vraag twee op te lossen.
2) Je gaat vanuit het spookhuis naar het rechter kerkhof. Met de zojuist verkregen sleutel kan de crypte van Pandora geopend worden.

Geachte Glen Livid,
Bij het spel Operation Stealth zit ik vast in de grot, nadat ik door de KGB gevangen genomen ben.
Wat moet ik doen of wat had ik van te voren moeten doen?
Rene Fuhren, Wessem

Beste Rene,
Dit wordt even zoeken. Als hetgeen ik je nu vertel niet meteen lukt moet je het nog maar eens proberen, want het kan echt.
Doorzoek (operate) met je handen de grond en je vindt een stuk ijzer dat je kunt gebruiken (use) om het touw waarmee je geboeid bent door te snijden. Je kunt dan vrij rondlopen. Als je de grond verder omwoelt (operate) zie je een houweel. Pak (take) het houweel en onderzoek (examine) de wand van de grot aan de rechterkant. Je zult dan een plek vinden waar het tocht. Als je met het houweel drie keer tegen deze plek slaat (operate) ontstaat een opening waar je doorheen kunt ontsnappen.

Hallo Ghl'en,
Ik ben Paul de Bruijn en ik heb een vraag over Operation Stealth: Hoe kom je aan 'n krant?
Alvast bedankt.

Beste Paul,
Zo te zien ben je nog maar net met het adventure begonnen. Als je aankomt in de hal van het vliegveld, zie je links een krantenautomaat staan. Examine de sleuf waarin slechte munten of wisselgeld teruggegeven worden. Je krijgt dan een munt. Stop (use) de munt in de machine en je krijgt een krant. Simpel nietwaar?

Beste Ghlen Livid,
Ik heb een vraag over Police Quest 2.
Wat moet ik doen met de dronken man die ik aanhoud?
Alvast bedankt en nog veel succes met het blad.
JohanPeter Vink, Soest

Beste JohanPeter,
In Police Quest 2 komt geen dronken man voor, echter wel in Police Quest 1. Ik neem dus aan dat je abuis bent.
Je gaat als volgt te werk: Ga voor de wagen van de man staan en beveel hem om uit te stappen. Vraag naar zijn rijbewijs en voer de test uit om te zien of hij nuchter is. (Je kunt in de handleiding vinden hoe dat moet.)
Boei de man, met zijn handen op zijn rug, en laat hem in jouw wagen stappen. Breng hem vervolgens naar de gevangenis. Succes!

EXIT

Zo, u hebt dus ***Altered Destiny*** helemaal zelf zonder enige hulp uitgespeeld. U hebt echter niet de maximale score gehaald. Voor de perfectionisten onder u volgt hier een overzicht van alle punten die u kunt halen. De volgorde is willekeurig en per lokatie.

VILLAGE AREA

Punten	Handeling
4	Take small floater (getting down from village)
3	Edge of Land's End – Call transporter
1	Tentro's – Take sphere
2	" – Take tube
2	" – Take jar
5	" – Point tube at frags
5	Alnar's – Take axe
3	" – Take sword
2	" – Take cage
2	Anywhere in Village – Eat popcorn
20	Vindah's – Take divination

47 punten maximaal

CROSSROADS

Punten	Handeling
2	Crossroads – Take large floater

2 punten

ORDER OF THE JEWEL

Punten	Handeling
10	Put frags on outside plate
15	Put frags on inside plate
7	Garden – Give water to Lantra
4	" – Take large pouch
4	" – Take small pouch
10	Take round lens (after dropping small pouch)
7	Library – Give round lens to Towhee
5	" – Ask for scroll without giving lens (written scroll)
5	" – Ask for scroll after giving lens (picture scroll)

67 punten maximaal

CANYONS OF FEAR

Punten	Handeling
15	Take deloil herb
5	Yula graveyard – Drop popcorn
10	" – Take Kleeg
15	" – Take jeweled arrow
5	Fill bowl with slime

50 punten maximaal

FOREST OF DREAMS / BOILING PITS

Punten	Handeling
4	Sleep
4	Dream
4	Wake up at Boiling Pits
6	Push rocks
4	Cut left tree with axe
4	Cut right tree with axe
2	Cut trees with sword
10	Take image (photo)
10	Take mirror from Kaylel
5	End of cavern – Take leaf

51 punten maximaal

CAVES OF DEATH

Punten	Handeling
15	Defeat aRRaRRa
2	Pool of light – Read message
2	On the steps – Read mound of stones
5	Clamchops – Throw large pouch
4	Descent tube – Read markings
9	Cross floating floor
15	Get silencer from JorQuah
10	Eat deloil herb

62 punten maximaal

WEIRDWOODS

Punten	Handeling
5	Get sprinkled by Hoppa
3	Climb web
5	Take seed shell
2	Fill shell with water
2	Bait cage with popcorn
2	Bait cage with bottle of pigment
5	Trapbird

22 punten maximaal

HOWLERLAKE

Punten	Handeling
10	Signal with mirror

10 punten

CASTLE ISLAND

Punten	Handeling
15	Squeeze Kleeg
5	Pour slime on P.J.
3	Unlock door with arrow

23 punten maximaal

CASTLE

Punten	Handeling
5	Jump into first doorway
11	Negotiate maze to Helmar

16 punten maximaal

Dit is alles. Totaal dus 350 punten!

TOT SLOT

Dat was een aardige hoeveelheid Queeste deze keer. Alreeds heeft het eindredactiesel me medegedeeld dat ik de volgende keer slechts TWEE!! pagina's tot mijn beschikking heb. Geachte lezer, mag ik bij deze voorstellen tot een briefkaart actie?? Wilt u iedere Hoog Spel minimaal VIER pagina's Queeste stuur dan een briefje aan:

Hoog Spel
t.a.v. het eindredactsel
Postbus 59269
1040KG Amsterdam

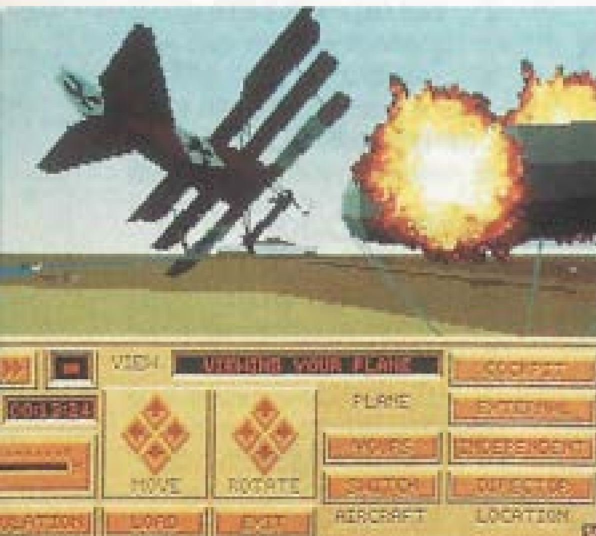
De meest originele briefschrijver/schrijfster krijgt van mij persoonlijk een adventure naar keuze (vergeet dus niet te vermelden welk adventure en voor welke computer!).

Ghlen Livid



DE PIONIERS

Sinds 1815, het jaar waarin Napoleon bij Waterloo werd verslagen door de Engelsen en Pruisen, was Europa niet meer door grote oorlogen geteisterd.





Alle energie kon daardoor in de industriële revolutie en technologische ontwikkeling worden gestoken, die dan ook met rasse schreden verbeterde. Niet alleen werd de mitrailleur uitgevonden maar ook het vliegtuig was geen droom meer. In 1903 slaagden de Amerikaanse broers Orville en Wilbur Wright er als eersten in een vliegtuig te laten opstijgen en daarmee maar liefst 35 meter te vliegen. Vanaf dat moment gingen de ontwikkelingen snel. De Fransman Louis Bleriot stak in 1909 Het Kanaal over en Charles Lindbergh was in 1927 de eerste die per vliegtuig een non-stop solovlucht van Amerika naar Europa maakte.

AANLOOP NAAR W.O. 1

Reeds tientallen jaren was de politieke situatie tussen de kleine Balkan-staat Servië en de dubbelmonarchie Oostenrijk-Hongarije uiterst gespannen. Toen op 28 juni 1914 Aartshertog Franz Ferdinand - de troonopvolger van Oostenrijk Hongarije - door een Servische nationalist werd vermoord, beschuldigde men Servië ervan de aanslag te hebben beraamd. Eind juli vroeg Oostenrijk onredelijke concessies van Servië, waaraan dit land gehoor gaf. Desondanks nam Oostenrijk het besluit om Servië binnen te vallen. Hierop mobiliseerde Rusland zijn troepen om tegen Oostenrijk ten strijde te trekken. Duitsland - de bondgenoot van Oostenrijk-Hongarije - verklaarde vervolgens de oorlog aan Rusland en Frankrijk. Hierop liepen 4 augustus 1914 ruim 1 miljoen Duitse soldaten het neutrale België onder de voet, om een paar dagen later door te stoten naar het noorden van Frankrijk, hetgeen weer tot gevolg had dat Engeland zich in de strijd mengde.

OUDE WIJN IN NIEUWE ZAKKEN

Nu waren deze Duitse plannen niet nieuw. Aan het einde van de 19e eeuw had Graaf von Schlieffen namelijk reeds plannen gesmeed om Frankrijk en Rusland binnen te vallen. Hij wist echter dat Duitsland zich geen lange oorlog op twee fronten kon veroorloven. Vandaar dat een snelle, beslissende slag tegen Frankrijk noodzakelijk was voordat Rusland kon worden aangevallen. Door Frankrijk via België aan te vallen, zouden de Franse troepen die geconcentreerd waren langs de oostelijke grens van Frankrijk, worden omzeild. De Fransen antwoordden met een tegenoffensief in het zuidoosten. Gedurende de eerste negen dagen van dit offensief sneuvelden meer dan 300.000 Fransen.



EERSTE DOORBRAAK

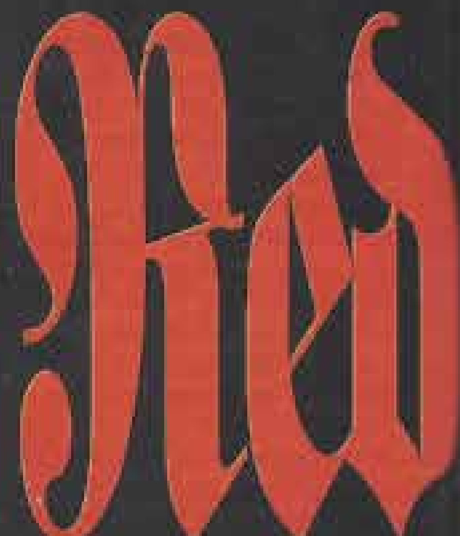
Engeland schoot haar bondgenoot te hulp en zond een leger naar Noord-Frankrijk. Dit leger was eind augustus zo goed als weggevaagd en de wereld hield de adem in. Net toen de Duitse overwinning nabij scheen, maakte de Duitser Generaal Kluck een grove fout. Hij besloot Parijs vanuit het oosten aan te vallen met het leger dat onder zijn bevel stond. Hierdoor verloor hij het contact met het tweede leger dat was doorgestoten naar het westen van Parijs. De flank van Kluck's leger was hierdoor kwetsbaar. In wat later bekend zou worden als 'het wonder van de Marne' ontdekte een geallieerd vliegtuig tijdens een verkenningsvlucht deze zwakke plek. Alle beschikbare Franse militairen werden ingezet om de zwakke flank van de Duitsers aan te vallen. De Duitse opmars werd gestuit bij de rivier de Marne.

DE EERSTE KUIL OP HET STRAND

Hierop probeerden zowel Engeland als Duitsland wanhopig elkaars westelijke flank aan te vallen. Hun race naar het westen werd uiteindelijk gestuit door de Noordzee, waarna ze zich ingroeven. De frontlijn strekte zich inmiddels uit vanaf de Franse kust tot aan Zwitserland, een afstand van zo'n 900 kilometer.

Tijdens de volgende drie jaren bleef de frontlinie practisch onveranderd. In de gruwelijke loopgravenoorlog verloren aan beide zijden velen het leven. Na een groot aantal zinloze stormlopen en Duitse aanvallen met gifgas was het duidelijk dat de oorlog op deze manier nog zeer lang kon doorgaan zonder dat dit een echte winnaar zou opleveren.

Een van de fouten die de mens nog steeds vol overgave maakt is het zich wagen aan voorspellingen. Een fraai voorbeeld is de uitspraak van Generaal Douglass Haige, gedurende de Eerste



Wereldoorlog bevelhebber der Engelse strijdkrachten. Hij beweerde eens tijdens een stafvergadering: "Heren, ik hoop dat geen van u zo onnozel is te denken dat een vliegtuig in oorlogstijd ooit nuttig zal zijn voor verkenningsdoeleinden". Maar ja, met terugwerkende kracht de toekomst voorspellen is altijd makkelijk.

INTREDE VAN HET VLIEGTUIG

Op dit moment in de geschiedenis deed het vliegtuig op grote schaal zijn intrede. In eerste instantie waren de toestellen onbewapend en werden ze gebruikt als verkenners.

RED BARON - DE SIMULATIE

Na deze lange inleiding wordt het hoog tijd om eens uitgebreid naar het programma *Red Baron* te kijken.
Nadat de simulatie gestart is, de periode waarin gevlogen wordt, een missie en een toestel toegewezen.
Door goede prestaties te leveren verdient u promoties en onderscheidingen. Vanaf de rang van Kapitein of Ritmeester mag invliegend verblind wordt en de tegenstanders niet of nauwelijks kan zien. Ook wordt het oog voor detail duidelijk bij zware bewolking. Hoe dichter men het wolkendek nadert, des te donkerder wordt het, totdat men in de wolken zit

Baron



In de lente van 1915 had de Franse piloot Roland Garros echter het lumineuze idee om een machinegeweer op zijn toestel te monteren.

Aan de achterzijde van de propellers werden stalen wiggen gemonteerd om te voorkomen dat de kogels die niet tussen de propellerbladen doorvlogen deze bladen zouden perforeren.
Garros hoefde nu alleen nog maar zijn toestel in de gewenste richting te laten wijzen en de mitrailleur te laten ratelen. Natuurlijk duurde het niet lang of Garros' idee vond navolging en werd nog belangrijk verbeterd.

heeft men de keuze uit een groot aantal opties. Om te beginnen kan men bepalen of men een enkele, al dan niet historische, missie wil vliegen of dat men een carrière als piloot wil starten. Ook kan men een luchtgevecht met een van de beroemde 'aces' aangaan.
De piloot kan kiezen welk van de 7 Duitse en 10 geallieerde toestellen hij wil vliegen. Deze keuze wordt uiteraard wel beperkt door het historisch perspectief. De Sopwith Camel bijvoorbeeld werd pas in 1917 geïntroduceerd.

Indien gekozen is voor een carrière, dient te worden bepaald aan welke zijde men wil gaan strijden. Men krijgt, afhankelijk van men een eigen toestel kiezen en dit zelfs schilderen.
Men kan tijdens de carrière overplaatsing aanvragen om zodoende met beroemde piloten samen te kunnen vliegen.

REALISME

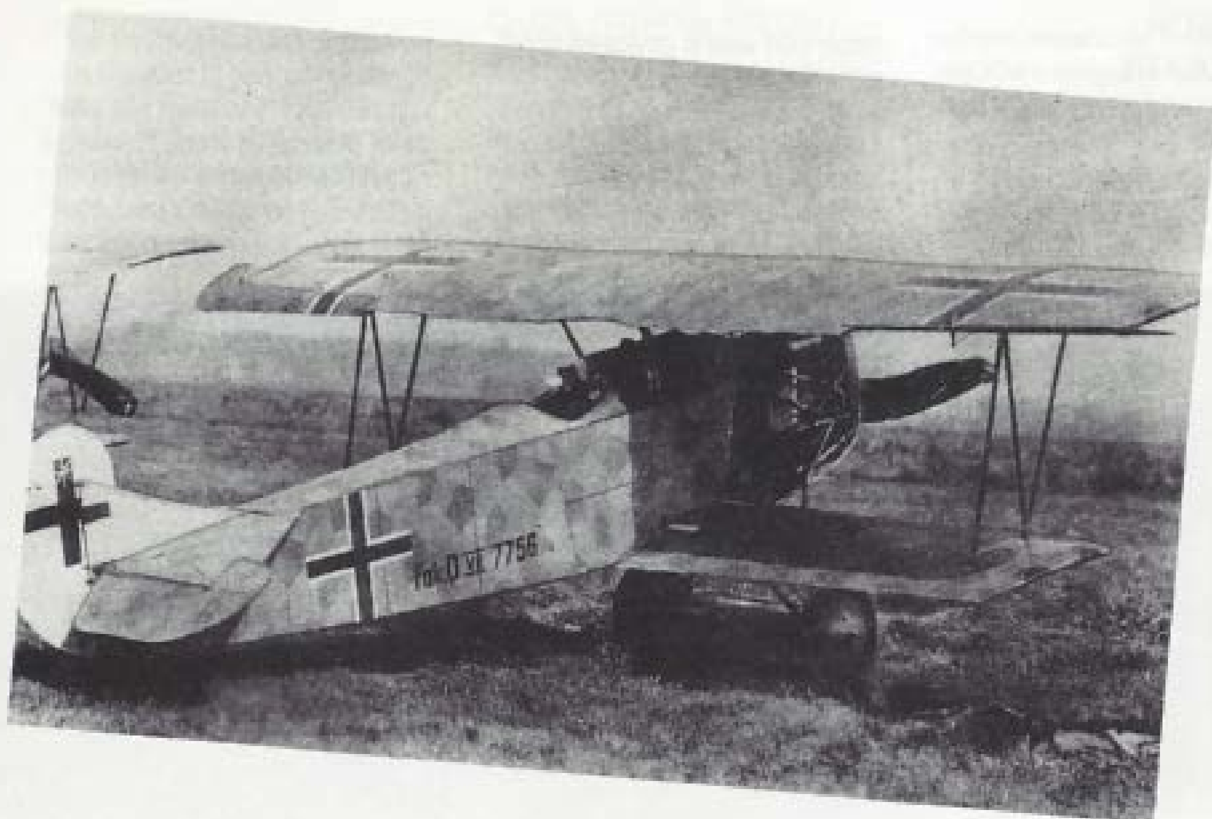
Voordat men vertrekt voor een missie kunnen allerlei variabelen worden ingesteld. Zo kan bijvoorbeeld worden gekozen voor storm of windstilte, licht of duisternis, beperkte hoeveelheden brandstof en/of munitie, heldere lucht of bewolking, et cetera.
Het realisme is zover doorgevoerd dat men tegen de zon en het zicht tot practisch nul wordt gereduceerd. Eenmaal boven het wolkendek uitgestegen schijnt de zon weer, tenminste als het geen nachtvlucht is natuurlijk.

De realiteitsgraad van *Red Baron* kan ook nog op andere manieren worden aangepast. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk dat men op grote hoogte vliegend kans loopt op een black out wegens zuurstofgebrek, of dat de carburateur bevriest.
Van sommige typen vliegtuig kunnen de vleugels bij steile duikvluchten afbreken, maar ook kunnen de mitrailleurs door oververhitting vastlopen.
Aan boord van de toestellen treffen we uiteraard geen moderne mis-tische onzin zoals geleide raketten, doelzoekcomputers en dat soort overbodige luxe. In sommige vroege toestellen ontbreekt zelfs een hoogte-



PRODUKT INFORMATIE

Fabrikant: Dynamix/Sierra
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149.50/BFR 2999
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/VGA (256 kl.)
MCGA (4 kl.)/Tandy
Muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster/Lapc-1
MT-32/Tandy
Geheugen: 640Kb
Importeur: Homesoft



meter. De piloot is dan geheel op zijn eigen capaciteiten aangewezen. Bovendien, wie heeft er nu een kunstmatige horizon nodig als je de echte uit de cockpit kunt zien?

FLIGHT LEADER

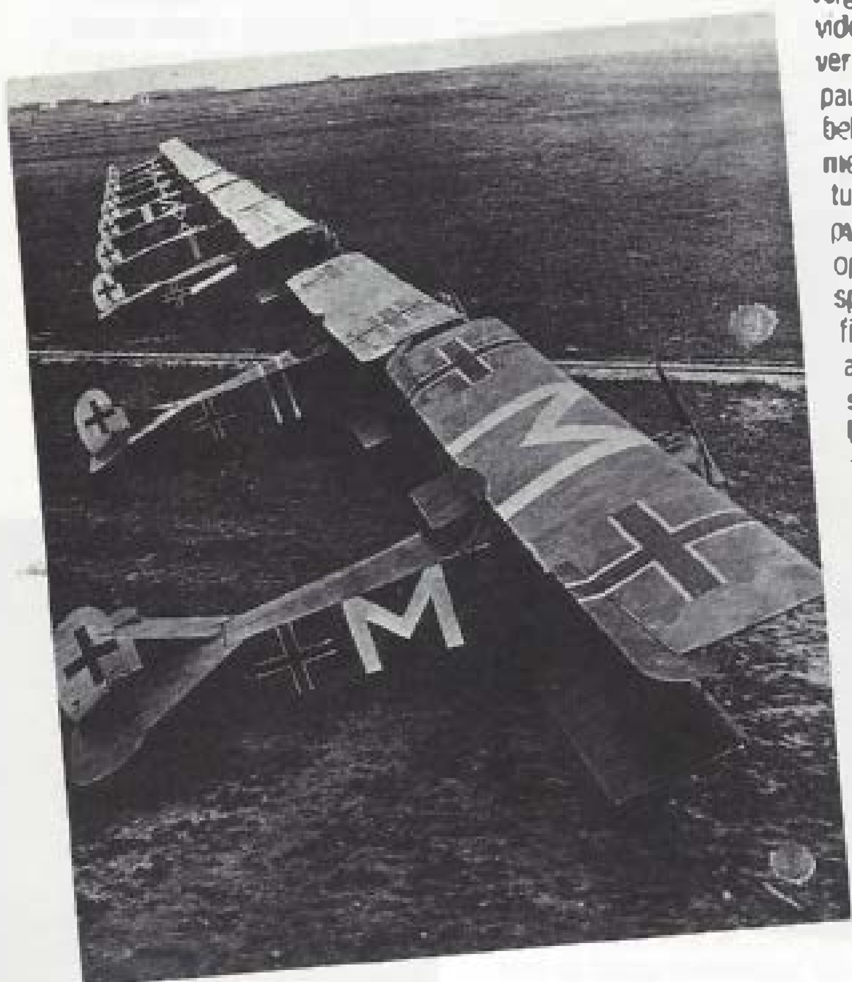
Na een aantal succesvolle vluchten krijgt u de leiding over een squadron. U kunt dan zelf bepalen hoeveel toestellen voor een missie op pad gaan en in welke formatie ze zullen vliegen.
In de rol van aanvoerder geeft u bevelen aan de andere piloten.
In werkelijkheid werden deze orders door middel van armgebaren gegeven. In *Red Baron* worden de opdrachten op het beeldscherm getoond. Aan de opdrachten zal tijdens luchtgevechten echter geen gehoor meer worden gegeven. De piloten hebben dan immers wel wat anders te doen dan naar elkaar zwaaien.

Het voeren van het bevel brengt heel wat verantwoording met zich mee.
Wanneer dit beschaamd wordt door het waarschuwen voor vijandelijke toestellen indien deze niet aanwezig zijn, zullen de overige piloten u niet meer voor vol aanzien en geen orders meer opvolgen.

ZWARTE DOOS

Uiteraard kan men in *Red Baron* kiezen uit een groot aantal gezichtspunten, zowel vanuit het toestel als daarbuiten. Deze laatste mogelijkheid wordt gecompleteerd doordat het beeld in alle richtingen kan worden gedraaid en gekanteld en er ook kan worden in- en uitgezoomd.

Uniek aan *Red Baron* is de vluchtrecorder. Elke missie kan hiermee worden opgeslagen op disk om deze later nog eens te bekijken. Het terugspelen van een missie is het beste te vergelijken met een videorecorder. Men kan versneld doorspoelen of pauzeren. Tijdens het bekijken van de band heeft men een zeer ruime keuze tussen allerlei gezichtspunten. Door de regisseursoptie te kiezen kan de speler zelfs een spannende film creëren door het afwisselen van camerastandpunten.
Uiteraard kan deze film vervolgens worden opgeslagen. Maar, het is ook mogelijk om tijdens het kijken naar een missie wijzigingen aan te brengen. U kunt op elk gewenst moment ingrijpen en zelf verder spelen, waarna deze geschiedsvervalsing als 'gecorrigeerde' tape kan worden opgeslagen.



Met dank aan het Historisch Archief van Fokker BV

Red Baron is een schitterend programma voor liefhebbers van serieuze simulaties, maar ook degenen die wat meer actie op prijs stellen worden op hun wenken bediend doordat de graad van realisme zeer nauwkeurig kan worden ingesteld.
De missies lopen uiteen van het beschermen van verkennings- of bombardementsvluchten, het jacht maken op een zeppelin tot het voeren van luchtgevechten. Desgewenst kunnen missies begonnen worden in de buurt van de actie of vanaf de thuisbasis. Kiest men voor het laatste, dan zal men eerst aan de hand van de verschillende kaarten moeten navigeren voordat men de juiste plaats bereikt heeft.
Aan het einde van de missie kan men ervoor kiezen of men automatisch naar het vliegveld wordt getransporteerd of dat men dit op eigen kracht wil vinden en daar zelf wil landen.

Maar, naast alle realiteit kan men het eigenlijk zo gek niet bedenken of het kan. Geschiedsvervalsers kunnen bijvoorbeeld kijken wat er gebeurt wanneer de *Red Baron* in een Engels toestel vliegt. Ook kan men een carrière waaraan men inmiddels is gehecht eerst veiligstellen voordat de volgende vlucht wordt uitgevoerd.

De graphics zijn van zeer hoge kwaliteit, vooral in de 256 kleuren VGA versie. Bezitters van een geluidskaart hebben ook reden te over om te waterlanden. De muziek is werkelijk perfect. Om het programma ook op wat langzamere computers goed te laten draaien kan de mate van detail van zowel de toestellen als de grond worden ingesteld.
Daarnaast kan men ook nog eens de snelheid van de animaties aanpassen.

Ook de handleiding is het lezen meer dan waard. Er wordt een schat aan historische informatie gegeven, één en ander verluchtigd met unieke archieffoto's van de oude toestellen en hun beroemde piloten.

Na alle lovende woorden wil ik echter toch een kritische kanttekening plaatsen bij Red Baron. In het begin is het behoorlijk lastig om het verschil tussen vijandelijke en vriendschappelijke toestellen te zien. Na de nodige oefening leert men de verschillende vliegtuigen gelukkig wat makkelijker herkennen.

Nu ik de smaak van het vliegen tijdens de Eerste Wereldoorlog goed te pakken heb ben ik vast van plan om ook dag van de wapenstilstand eens in levende lijve mee te maken. Ik ben bang dat ik daar nog wel een paar maanden mee bezig ben!

Steven Groot

Millionaire 2

WIE DROOMT ER NIET VAN OM MET EEN BESCHEIDEN KAPITAALTJE DE EFFECTENBEURS TE BETREDEN OM, SLIM SPECULEREND, BINNEN DE KORTSTE KEREN MILJONAIR TE WORDEN. MET HET SPEL *MILLIONAIRE 2* VAN BLUE CHIP KAN DIE WENS IN VERVULLING GAAN. ALLEEN JAMMER DAT ER GEEN BANKREKENING AAN HET SPEL KAN WORDEN GEKOPPELD.

Beginner of speculant

Millionaire 2 laat een of twee spelers ruiken aan de wereld van het grote geld en de snelle deals. Hiertoe begint men met een kapitaaltje dat binnen een bepaald aantal weken moet groeien tot 1 miljoen dollar. Afhankelijk van het gekozen niveau heeft men meer beleggingsmogelijkheden en een hoger startkapitaal.
Op het laagste niveau kan men uitsluitend aandelen kopen en verkopen. Later worden het kopen van aandelen op krediet, het handelen in opties en het *short* gaan geïntroduceerd. Dit laatste houdt in dat men - verwachtend dat de koers op korte termijn daalt - aandelen verkoopt die men niet heeft. Na de daling kan men ze dan tegen een lagere prijs inkopen.

Wat zijn opties

Opties geven het recht om - per optie - een pakket van 100 aandelen op (of voor) een bepaalde datum tegen een afgesproken koers te kopen of te verkopen. Heeft men de optie niet voor het einde van de looptijd uitgeoefend, dan vervalt deze en de investering is waardeloos.
Voor de waarde van een optie zijn van belang de looptijd, de uitoefenprijs en de actuele waarde van het aandeel waarvoor de optie geldt. Met opties kan men zowel op koersstijgingen als op koersdalingen speculeren.

Voorbeeld

Een simpel voorbeeld ter verduidelijking van deze lastige materie. We nemen aan dat de aandelen van bedrijf X in juli op een koers van ƒ 50 staan. U verwacht dat de koers sterk zal stijgen en koopt voor ƒ 1 een *call* optie om de aandelen uiterlijk in september voor ƒ 55 te mogen kopen. Aangezien de optie voor 100 aandelen geldt bent u hiervoor - afgezien van bankkosten - een bedrag van ƒ 100 kwijt. Een maand later is de aandelenkoers onveranderd. De optie is door het naderbij komen van de vervaldatum nog maar ƒ 0,70 waard. In augustus stijgt de koers tot ƒ 60. U heeft het recht de aandelen te kopen voor ƒ 55, oftewel een voordeel van ƒ 5 per aandeel, de theoretische waarde van de optie. De investering van ƒ 100 levert dus een winst van ƒ400 (400%) op. Had u aandelen gekocht voor ƒ 50, dan was de winst ƒ 1000 - dan wel 20% - geweest.
Verwacht u een koersdaling, dan kunt u geld verdienen met een *put* optie. Die geeft namelijk het recht om aandelen tegen een bepaalde koers te verkopen.
De handel in opties biedt door de hefboomwerking dus hoge winstkansen, maar het risico is navenant hoog.
In Amerikaanse TV series wordt bij gevaarlijke stunts vaak gewaarschuwd met: "Kids, be sure you don't try this at home!", een opmerking die wij ook onze lezers willen toevoegen.

Een belegger kan de *put* optie ook gebruiken om zichzelf in te dekken tegen koersdalingen van aandelen, aangezien het verlies dan (deels) door de *put* optie wordt goedgemaakt.

De markt

De aandelenmarkt in *Millionaire 2* is overzichtelijk gehouden. Men kan handelen in effecten van 15 bedrijven. De fondsen zijn gelijkmatig verdeeld over vijf industriegroepen, te weten auto, computer, olie, luchtvaart en voedsel industrieën.

Gereedschappen

Een belegger kan niet werken zonder de juiste hulpmiddelen. De belangrijkste hiervan zijn nieuwsvoorziening en statistische gegevens. In *Millionaire 2* wordt men voorzien van de belangrijkste nieuwtjes met betrekking tot de verhandelbare aandelen. Daarnaast kan men grafieken opvragen van de verschillende industriegroepen en van de afzonderlijke aandelen. Men kan hierbij onder andere de koersontwikkeling van een industrietak afzetten tegen een andere tak of een bepaald bedrijf tegen een industrietak. Ook kan men steeds de aandelenportefeuille opvragen en zien hoe beleggingen zich ontwikkelen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Blue Chip
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 69,50/BFR 1389
Ondersteunde kaarten:
Hercules/CGA

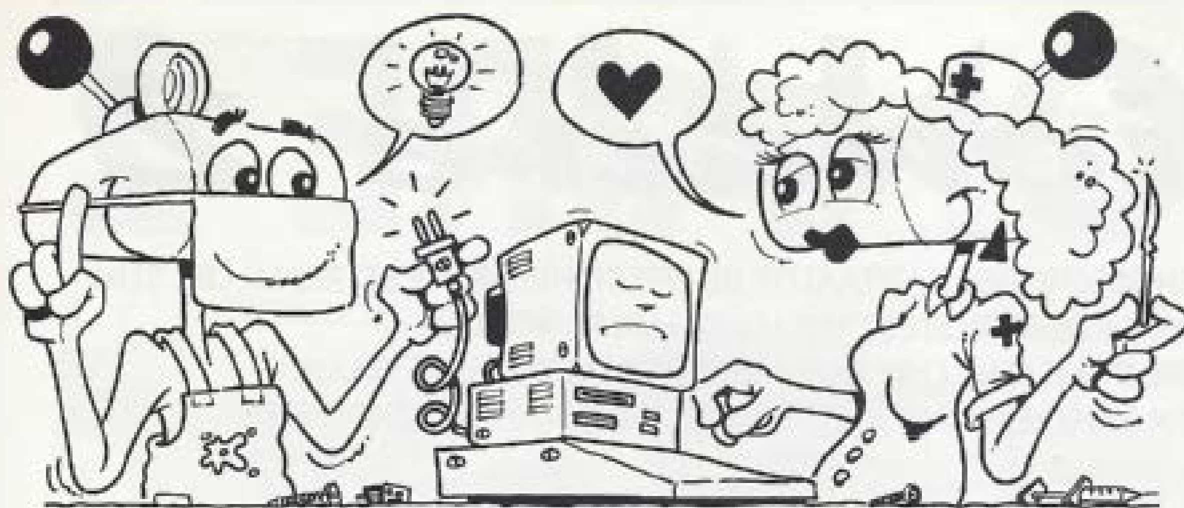
Importeur: Homesoft

Omstreeks 1982 kwam ik in aanraking met het beursspel *Millionaire*, al snel gevolgd door *Baron* (handel in onroerend goed) en *Tycoon* (termijnhandel in grondstoffen). Maandenlang heb ik achter mijn C64 zitten ploeteren om rijk te worden. Ik was daarom benieuwd of Blue Chip erin geslaagd was het oorspronkelijke *Millionaire* te verbeteren.
Dat is inderdaad op een paar belangrijke punten gelukt. Het spel kan nu door twee spelers worden gespeeld en de op te vragen grafieken zijn verbeterd. Ook kan de speler nu zelf rente-, provisie- en belasting percentages invoeren om de simulatie aan de werkelijkheid aan te passen.

Wat ik echter geen verbetering vind is het feit dat men nu zelf de status van de speler - en daarmee de verschillende mogelijkheden en beginkapitalen - kan kiezen. Hierdoor gaat veel van de uitdaging voor mij verloren.
Millionaire 2 is niet het beste programma in het genre, maar desondanks heb ik toch weer een paar avondjes genoeglijk zitten spelen.

Peter Nouzo





DOKTER

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden. Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt Dr. Stikkie namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Grijp deze kans op roem: stuur in die tips, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen. Iedere met name genoemde inzender kan een verrassing verwachten.

MEAN STREETS (ALLE COMPUTERS)

Passwords:

Blue passcard	bishop
Purple passcard	knight
Red passcard	stalemate
Black passcard	rook
Grey passcard	king
Orange passcard	checkmate
Green passcard	wn
Yellow passcard	queen

Pierre van der Ven
Made

SLIMEWORLD (LYNX)

Slimeworld voor de Lynx is niet het meest gemakkelijke spel. Wat willekeurige codes om een en ander te vergemakkelijken:

Adventure 3 Action

15563D	72139C
569039	0C1654
980638	B916E9
1796FC	4D9115
091225	B612DA
47972D	67970D
0D97E8	689108
77D10F	EAD748
B816D8	62920F
7A5758	861008

De eindcode is A610C8

A. Niemeyer
Norg

PRINCE OF PERSIA (MS-DOS)

In het volgende nummer reeds fors wat tips, maar volgens een lezer veel te ingewikkeld. Start het spel op met "PRINCE MEGAHIT" gevolgd door <RETURN>.

De volgende opties zijn dan mogelijk:

<SHIFT><W>	u kunt zweven
<SHIFT><T>	extra leven
<SHIFT><I>	scherm ondersteboven
<SHIFT><S>	'geneest' één leven
<SHIFT><L>	één level verder zonder tijdverlies
<+>	extra tijd
<U>	één scherm verder
<H>	één scherm naar links
<J>	één scherm naar rechts
<N>	één scherm naar beneden

Jan Chalmet
Gent, België

Van Mark Burgman, Alphen a/d Rijn kregen we nog wat andere codes zoals:

<SHIFT><C>	vreemde tekens in beeld, bedoeling onbekend
<SHIFT><B>	duisternis

JAMES POND (AMIGA/ATARI ST)

Na enig nijver spelen kwam onze Helen Balens met de volgende tips voor dit prachtige spel. James Pond kent passwords en wel de volgende:

Amiga

Tik 'JUNKYARD' gevolgd door <RETURN> tijdens het spelen van het spel.

Atari ST

Tik 'MR2' gevolgd door <RETURN> tijdens het spelen van het spel. In beide versies kan nu als volgt ingegrepen worden:

<RETURN> schakelt de CHEAT modus aan of uit. Wanneer de CHEAT modus ingeschakeld is, zweeft een ei rond James.

<D> zorgt ervoor dat de sloten van de pijpen verdwijnen.

SIM CITY (MS-DOS)

Om veel geld te verkrijgen kunt u het beste met behulp van DEBUG.COM het file NAAM.CTY aanpassen.

Als volgt:

```
DEBUG NAAM.CTY
e0d20
00 00 00 000 00 ff ff ff
w
q
```

U heeft nu de beschikking over $ 16,777,215. Veel Plezier!

ALESTE (MSX)

De sounddemo weet iedereen nu wel te vinden, maar andere trucs zijn ook mogelijk (dankzij Wilco Tielemans!).

Nadat u level vier uitgespeeld hebt stopt u niet disk C in de drive maar disk A. Het resultaat is een zeer fraaie tussen-demo.

Wilco Tielemans, Oss

SPACE MANBOW (MSX)

Deze uiterst fraaie Konami ROM beval eveneens de nodige verrassingen. Druk <F4> en <F5> tegelijkertijd in en u gaat naar het volgende level.

VORTEX RAIDER (MSX)

In dit spel kunt u het level bepalen door <STOP> "COSMIC" <STOP> <SELECT> in te voeren.

THEXDER 2 (MSX)

U kunt uw leven een stuk eenvoudiger maken. Druk tijdens het laden <A>, <U> en <S> tegelijkertijd in. U hoeft nu alles veel minder te treffen om uitwerking te hebben.

WEIRD DREAMS (AMIGA/ATARI ST)

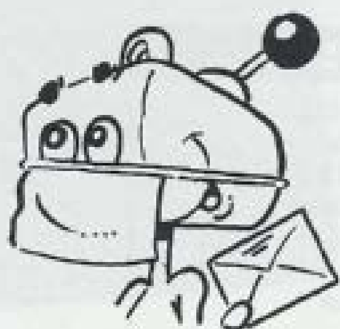
De tip uit Hoog Spel 3 voor de Amiga versie werkt ook voor de ST versie. Loop hat door de lachspiegel heen en tik SOS (kort-kort-kort-lang-lang-lang-kort-kort-kort) op de <HELP> toets.

ADVENTURES

Sinds Ghlen Livid de hoofdredacteur heeft weten te overtuigen van zijn intelligentie - voor zover een Troll die bezitten kan - is het mij absoluut verboden adventure tips te geven. Alles moet aan Ghlen gegeven worden die dan op zijn eigen, uiterst intelligente wijze (Ha!) de vragen zal beantwoorden. Ik zal uitsluitend cheats en poke's voor arcade (adventure) spellen en RPG's behandelen.

Met vriendelijke groet,

Dr. Stikkie



STIKKIE WEET RAAD!

FLYING SHARK (AMIGA/ATARI ST)

In de High Score kunt u het verdere verloop van het spel bepalen; tik in:

'RLH' voor acid men
'JGL' voor onbeperkte bommen
'KDJ' voor onbeperkte levens
'RAB' voor onkwetsbaarheid

Dave Groenen, Elladel

NINJA SPIRIT

Deze tip werkt op diverse computers, maar er zijn verschillende versies van dit spel in de handel. Neem het ons dus niet kwalijk wanneer u nu net een verkeerde versie voor deze tip hebt.

Druk op de <F9> toets om het spel te pauzeren. Druk nu de linker <SHIFT> toets in en u bent onkwetsbaar.

CURSE OF RA (ALLE COMPUTERS)

Zoals bekend zijn ook voor dit gigantische puzzle-spel de nodige codes noodzakelijk. Bij deze wat kreten:

Level 09: SONY
Level 14: EVEN
Level 19: ARTS
Level 24: RAIN
Level 29: DEAN
Level 34: NEAT
Level 39: HEAT
Level 44: STAR
Level 49: COLD
Level 54: TURN
Level 59: PURE
Level 64: PROD
Level 69: HIKE
Level 74: DRIP
Level 79: LAST
Level 84: TIRE
Level 89: TICK
Level 94: RULE
Level 99: MOPE

De volgende keer een compleet overzicht inclusief het laatste level. Tot die tijd zult u nog even zelf wat werk moeten verrichten.

ULTIMA VI (MS-DOS/C64?)

De volgende cheat is voor MS-DOS, maar werkt waarschijnlijk ook op de C64. Dit laatste konden we niet testen omdat Harry d'Emme vergat die versie terug te geven voordat hij op vakantie ging.
Om naar believen scores en objecten te wijzigen moet u heel wat afleuren. Het geduldige slachtoffer dat de nonsens die u uitkraamt aanhoort is IOLA. Zeg het volgende:

'SPAM' <ENTER>
'SPAM' <ENTER>
'SPAM' <ENTER>
'HUMBUG' <ENTER>

R. Miklos de Rijk, Hazerswoude

STORMLORD (AMIGA)

Tik tijdens het titelscherm 'DRAGONBRIDGE' in.
Start het spel normaal maar druk op de <SPATIEBALK> om het spel te stoppen. Druk nu op <L> en u komt in het volgende level.

Menno Kok, Voorschoten

ROBOCOP (AMIGA)

Tijdens het spel op <ENTER> drukken pauzeert het spel. Tik dan 'BEST KEPT SECRET' en oneindige energie is uw deel.

BATMAN - THE MOVIE (AMIGA)

Tijdens het titelscherm dient u 'JAMMMM' te tikken. Het beeld draait om en u hebt oneindige credits. Om naar het volgende level te gaan tijdens het spel moet u <F10> indrukken.

NIGHTSHIFT (ALLE COMPUTERS)

Dit enigszins wezensvreemde Lucasfilm spel - geen adventure of simulator - is niet gemakkelijk, al was het alleen maar omdat het zo moeilijk is om te zien wat er nu exact gebeurt.
Gelukkig kunnen we u te hulp schieten met wat codes voor de eerste tien levels:

Level 1: toegangscode
Level 2: K-B-B-C
Level 3: B-K-A-P
Level 4: A-C-A-P
Level 5: A-A-C-K
Level 6: K-P-P-A
Level 7: K-A-C-B
Level 8: A-B-A-K
Level 9: A-C-C-K

Waarbij u als volgt moet lezen:

B = banaan
K = kers
C = citroen
P = pruim
A = Ananas

Aan de lezers van Dr. Stikkie

Regelmatig krijgt Dr. Stikkie cheats en pokes toegezonden zonder afzender of de meest vreemde namen onder de brief. Jammer genoeg kan Dr. Stikkie geen anonieme brieven plaatsen. Wilt u uw tip of cheat gepubliceerd hebben vermeldt dan duidelijk naam, adres, woonplaats en telefoonnummer.

Ook komt het regelmatig voor dat niet opgegeven wordt voor welke computer de tip is. dat maakt het allemaal wel erg moeilijk voor Dr. Stikkie.
Vriendelijke groeten,

Joy (Dr. Stikkie's assistente)



SUPER MONACO GP (SEGA MEGA DRIVE)

Voor de verandering eens hoe verlies ik zoveel mogelijk punten. In Super Monaco GP is het mogelijk alle punten welke behaald werden in de kwalificatie ronde te verliezen.
Wanneer u de finish nadert - en alleen wanneer u eerste, tweede of derde bent - ziet u een man die met de geblokte vlag zwaait. Geef gas en rij hem overhoop, met een sierlijke zwaai verdwijnt hij uit beeld. Op het volgende scherm, waar de behaalde score berekend wordt ziet u dat dit nu nul is.

COLUMNS (SEGA MEGA DRIVE)

U kunt 10.000 extra punten verdienen wanneer u als volgt te werk gaat. Laat één kolom geheel leeg, tot op de bodem. Wanneer u het blok met de drie magische juwelen krijgt moet u dit zo positioneren dat het in één keer omlaag kan vallen. Om de een of andere reden kent het spel u nu 10.000 punten toe.

IRON SWORD (NES NINTENDO)

Voor het water level:

'NBTIHMKPNHDPZ'

Voor het laatste level:

'ZJTZWFDNPGLW'

Om de vuurgiot te vinden is een probleem. Ga hiervoor naar de top van de vulkaan.

AMAZING SPIDERMAN (SEGA MEGA DRIVE)

Aan het eind van het tweede level wacht de Groene Goblin op u. Ga aan de rand van het bovenste dak staan en schop. De Groene Goblin strijdt een verloren strijd, elke keer weer zal hij tegen uw schoppende voet opspringen.

Ook in level twee: wanneer u tegen een gebouw opklimt doe dit dan tussen de ramen om te voorkomen dat de boeven u kunnen raken met hun baseball bats. Ga opzij op het moment dat uw Spider Sense begint te flikkeren, dit betekent dat van boven af een voorwerp naar u gegooid wordt.

Wanneer Spiderman in level drie op de trein van de ondergrondse staat, moet u hem omhoog laten springen om het voedsel op te pikken. Spring echter onmiddellijk terug op de trein anders wordt u het scherm afgeduwd.

**Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> <F10>. In te tikken tekst, evenals codes voor spelcomputers, staan tussen aanhalingstekens: "TECHNIQUE", "JUSTIN BAILEY".
Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan *cursief*.**

OP DE ZEEPKIST

BRIEVEN AAN HOOG SPEL

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer, uw vragen en opmerkingen kwijt. De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet langer mogelijk.

Beste Hoog Spel,

In de Hoog Spel van deze maand las ik de methode van het opstarten met een "kale" systeemschijf. Natuurlijk kan het ook veel beter, vooral als je Dr. DOS 5.0 van Digital Research hebt, veel beter dan MS-DOS!! Je kunt dan namelijk het DOS in het EMS of zelfs Extended Memory laden!

Een andere tip die ik jullie zou willen geven is: publiceer een Top Tien van elk systeem, zowel van lezers als redactie. Lezers weten dan wat ze kopen moeten en de redactie weet wat er in spel-Nederland speelt.

Veel succes met jullie fantastische blad!!

Marc Pulman
Klimmen

Beste Marc,

Wat betreft Dr. Dos heb je uiteraard gelijk, alleen volgens ons gebruiken de meeste mensen MS DOS 4.01. En in dat geval is de oplossing van opstarten met een "kale" systeemschijf bij vele spellen de enige oplossing.
Wat die Top Tien betreft, vanaf nu mag het. Wanneer we genoeg aanvragen krijgen zullen we ieder nummer de lezers Top Tien publiceren. Wat denken de andere lezers daarover?

Hallo Hoog Spel

Ik wou eerst even zeggen dat jullie blad zeer informatief is.... Ik heb het spel Elvira en speel dit elke dag. Vooral de graphics van Elvira vind ik ontzettend mooi. Ik heb namelijk Elvira in de Universal Studios ontmoet, toen wist ik nog niet wie het was. Maar ik vond haar zo mooi dat ik een handtekening vroeg. Ze had het echter veel te druk, dus dat was even niet leuk. Ik ben niet zo goed in prijsvragen maar die Elvira foto wil ik best hebben. Kan ik die foto kopen?!

André van Beek
Pijnacker

Tja, bij zo'n smeekbede ga je overstag. Een prachtige foto van Elvira met handtekening is naar je onderweg. Gratis!

Beste Hoog Spel

Als Sega eigenaar moet ik zeggen dat jullie blad het tofste blad is dat ik ken. Maar toch heb ik één opmerking: waarom zo weinig Sega spellen? Jullie bespreken veel andere computerspellen maar Sega veel te weinig. Waarom is dat zo??

Geert van Nieuwenhove
Gibergen, België

Beste Geert,

Ook wij vinden dat we meer aandacht aan Sega zouden moeten besteden. Tot op heden krijgen we daarin weinig medewerking van de Nederlandse importeur RCA/Columbia; hetzelfde geldt trouwens voor Nintendo en GameBoy spellen. We proberen hier verandering in te brengen, zoals je in dit nummer kunt merken waar we de nieuwste Sega Mega Drive spellen bespreken, zie pag. 27.

Geachte Hoog Spel

Recenseren jullie ook oude spellen op verzoek? Kan ik info na-/aanvragen over voor mij onbekende titels, zoja waar??

Koos Verdegaal
Egmond a/d Hoef

Beste Koos,

Je raakt hiermee een punt dat de redactie compleet verdeeld houdt. Sommigen van ons menen dat het voortdurende gejaag naar nieuw nieuw? onzin is. Er zijn zoveel goede, al wat oudere spellen. En wees eerlijk, wanneer je vandaag jouw computer koopt is dat vijf jaar oude spel toch nog steeds nieuw? En oud wil niet zeggen dat een spel slecht is! Daar komt nog bij dat oudere spellen opnieuw uitgebracht worden als zogenaamde budget titels, wat wil zeggen tot twintig gulden voor C64 en MSX en maximaal veertig gulden voor MS-DOS, ST en Amiga. Opvallend is trouwens dat behalve in warenhuizen als V&D en Dixons je deze zogenoemde spellen nauwelijks tegenkomt. We zullen in het volgende nummer een aantal budget spellen bespreken. Uiteraard bespreken wij titels die je nog niet kent, daarnaast kun je de catalogus van het Computer Collectief aanvragen of het gratis HomeSoft Magazine in jouw favoriete computerwinkel of warenhuis halen. In België kun je het TSD Software Magazine in de winkel vinden, waarin een compleet overzicht van alle leverbare software. Zowel de CC catalogus als het HomeSoft en TSD magazine geven uitsluitend een opsomming van wat deze importeurs leveren.

Geachte Redactie,

Ik heb een C64, kan ik nu ook de ROM games gebruiken?? Waarom besteden jullie zo weinig aandacht aan C64 spellen??

Stefan Veldpaus
Someren

Beste Stefan,

Je kunt een C64GS ROM spel op ieder normale C64 gebruiken. Je steekt de ROM rechtsachter in de C64. We proberen zoveel mogelijk aandacht aan C64 spellen te besteden, maar in Engeland worden steeds meer Amiga en Atari ST spellen gemaakt en steeds minder C64 spellen. En dat terwijl in 1990 nog altijd 500.000 C64 computers in geheel Europa verkocht werden! Gelukkig is niet iedereen gestopt met het maken van C64 spellen. Bovendien komen er steeds meer goedkope spellen (van vijftien tot twintig gulden) voor de C64 uit. Mocht je interesse hebben dan kunnen we je wel een lijst van de importeur toesturen. En natuurlijk kun je altijd een spel dat je hebben wilt via Het Betere Spel (zie pag. 64/65) bestellen, ook als het niet in de lijst staat.

Yo redactie van Hoog Spel,

Proficiat met jullie computerblad, het is een must voor elke Belgische en/of Nederlandse computerfreak! Hier keken we al jaren naar uit. Toch heb ik een opmerking. Waarom zetten jullie niet bij elk spel een procentuele beoordeling? Dat is toch echt veel gemakkelijker voor ons lezers. Of geef een goed spel gewoon een ster!

PS. Het was het enige minpuntje dat we aan jullie blad konden vinden!!

David Schockaert
Gent, België

Beste David,

Ook jij brengt iets naar voren wat tijdens de redactievergaderingen regelmatig zowel tot vechtpartijen leidt. Moet een percentage of een cijferwaardering gegeven worden aan een spel? Een beoordeling in cijfers is in feite entbeltend zwart/wit. En op dit moment is de gedachtengang bij Hoog Spel dat de meeste spellen niet zwart/wit te beoordelen zijn. De meeste buitenlandse bladen proberen dit wel, wij Hoog Spelers hebben daar wat moeite mee. Dat is ook de reden dat we meestal twee redacteuren/trices naar een spel laten kijken. Naarmate je Hoog Spel langer leest weet je hoe iedere redacteur/trice over een bepaalde soort spellen denkt. En zoals je waarschijnlijk wel gemerkt zult hebben, kunnen totaal verschillende meningen over hetzelfde spel hebben. Wij prefereren dat iedere lezer zo achtergrondverhaal van het spel als de verschillende recensies leest en daarvolgens zijn eigen conclusies trekt.

Aan Hoog Spel

Wat vragen.
1. Hoe duur is een Amiga emulator voor de C64?
2. Hoe kun je spelletjes van cassette op disk zetten en zijn daar programma's voor?
3. Bestaan er boeken waarin staat hoe je de "taal" van de ene computer naar een andere kunt overzetten (hex-codes van PC naar pokes voor C64)?

Laurenço van Reemdonck
Leiden

Beste Laurenço,

1. Amiga spellen op een C64 draaien is technisch onmogelijk.
2. Wanneer het om uitsluitend BASIC spelletjes gaat kun je zelf wel de aanpassingen uitvoeren. Vergeet echter niet dat de laadcommando's voor disk anders zijn dan voor disk. Wanneer een spel in machinetaal of assembler geschreven is kun je het eigenlijk wel vergeten. Of je moet het spel in één keer in het geheugen laden en dan met bijvoorbeeld de Power Cartridge of Final Cartridge op disk saven.
3. Neen, een spel is qua programmering voor iedere computer anders en het is niet zo dat hex-codes omgezet kunnen worden in poke's. Sorry!

HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

MS-DOS

SIM EARTH
Opvolger van Sim City; planeet-simulatie Zie recensie pag. 8
640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA)
DOS001 ƒ 139,50/Bfr 2799

LINKS
Zie recensie Hoog Spel 3 pag. 18
640k VGA/MCGA
DOS004 ƒ 129,50/Bfr. 2599

F19 STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsim;
Hoog Spel 1 pag. 16
CGA/EGA/VGA
DOS005 ƒ 139,50/Bfr 2799

KING'S QUEST V
Deel 5 van de beroemde serie Adventure voor beginners,
Hoog Spel 3 pag. 31
DOS006 EGA/PS/2 MCGA
ƒ 139,50/Bfr. 2799
DOS007 640Kb 256kl VGA (AT)
ƒ 149,50, Bfr 2999

F15 II STRIKE EAGLE
De volledig natuurgetrouwe simulator van MicroProse
Herc/CGA/EGA/ 640K VGA
DOS009 ƒ 139,50/Bfr. 2799

QUEST FOR GLORY 2
Sierra, zie Hoog Spel 3 pag. 33
Herc/CGA/640K EGA/VGA
DOS012 ƒ 139,50/Bfr. 2799

RAILROAD TYCOON
Treinsimulatie, Hoog Spel 1 pag. 60
CGA/EGA/ 640K VGA
DOS014 ƒ 129,00/Bfr. 2599

RED BARON
Sierra's grandioze WO1 vlucht-simulator. Zie recensie pag. 56
DOS015 EGA
ƒ 139,50 /Bfr 2799
DOS016 VGA (AT)
ƒ 139,50/Bfr 2799

WONDERLAND
Adventure, zie Hoog Spel 3 pag. 19
DOS017 Herc/CGA geen graphics EGA/VGA/SVGA
ƒ 119,00, Bfr. 2399

RISE OF THE DRAGON
Adventure zie Hoog Spel 3 pag. 21
DOS018 CGA/EGA
ƒ 139,50/Bfr. 2799
DOS019 VGA (AT)
ƒ 139,50/Bfr. 2799

SILENT SERVICE 2
Duikbootsimulatie, recensie Hoog Spel 2, pag. 28
DOS022 CGA/EGA/VGA
ƒ 139,50/Bfr. 2799

PRINCE OF PERSIA
Brøderbund
512K Herc/CGA/EGA, 640K VGA
DOS044 ƒ 89,50/Bfr 1799

SECRET OF MONKEY ISLAND
Lucasfilm, humoristisch piraten adventure, Hoog Spel 2, pag 59
DOS020 CGA/EGA
ƒ 99,00/Bfr 1999
DOS027 VGA 256kl 640k
ƒ 99,00/Bfr. 1999

SPELLCASTING 101 - SORCERERS GET ALL THE GIRLS
Ondeugend Adventure, zie recensie Hoog Spel 3 pag. 58
DOS021 CGA/EGA, VGA
ƒ 119,00/Bfr. 2399

TRACON 2
Luchtverkeersleiding simulatie, Hoog Spel 1, pag. 34
Met ned. handl. en extra boek over Luchtverkeersleiding Inclusief Schiphol; te koppelen met Flightsimulator
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS024 ƒ 169,50/Bfr. 3399

SPACE QUEST 3
Humoristisch ruimte adventure
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS036 ƒ 129,50/Bfr. 2599

SPACE QUEST 4
Nieuwste Sierra zie pag 34
DOS040 EGA
ƒ 139,00/Bfr. 2799
DOS041 VGA 256kl
ƒ 139,00/Bfr. 2799

SUBLOGIC EUROPESE SCENERYDISK
Voor MicroSoft Flightsimulator en alle Sublogic vluchtsimulatoren
DOS041 ƒ 59,50/Bfr. 1199

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
Voor MicroSoft Flightsimulator 4
Ontwerp uw eigen toestel en landschap
DOS042 ƒ 99,00/Bfr 1999

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO
Beroemd Brøderbund programma
DOS043 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 99,00/Bfr 1999

MIG 29 FULCRUM
De vluchtsimulator waar iedereen op gewacht heeft
DOS048 CGA/EGA/16kl VGA
ƒ 119,00/Bfr. 2399

ELITE +
Zie recensie pag. 36
DOS045 640K EGA/VGA
ƒ 129,00/Bfr 2599

LEISURE SUIT LARRY
Alle drie adventures in één
Zie ook pagina 17
DOS046 Herc/CGA/EGA
ƒ 149,50/Bfr 2999

ELVIRA, MISTRESS OF DARKNESS
Het beroemde adventure met Elvira in de hoofdrol.
Zie ook Hoog Spel 3, pag. 42
DOS049 640K EGA/VGA
ƒ 129,50/Bfr. 2599

MILLIONAIRE 2
Zie recensie pag. 59
DOS050 Herc/CGA/EGA
ƒ 59,50/Bfr. 1199

DAMMEN (FILOSOFT)
Zie pagina 37
DOS047 ƒ 69,50/Bfr 1399

UNIEKE INFOCOM AANBIEDING

De grandioze tekstadventures van Infocom zijn nu weer leverbaar!

U kunt kiezen uit de volgende titels:

- INFO1 Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- INFO2 Leather Goddesses of Phobos
- INFO3 Planetfall
- INFO4 Wishbringer
- INFO5 Zork 1
- INFO6 Zork 2
- INFO7 Zork 3

Leverbaar voor MS-DOS, Atari ST en Amiga
per stuk ƒ 39,95/Bfr. 799
drie stuks ƒ 100,00/Bfr. 2000
zes stuks ƒ 150,00/Bfr. 3000
Vermeld svp uw computersysteem.

AMIGA

A10 TANK KILLER
Sierra/Dynamix vluchtsimulator
1 Mb RAM vereist
AMI001 ƒ 119,00/Bfr. 2399

F19 STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsim; Hoog Spel 1 pag. 16
AMI002 ƒ 99,00/Bfr. 1999

POWERMONGER
Zie recensie Hoog Spel 3 pag. 5
AMI005 ƒ 99,00/Bfr. 1999

AMOS GAMES CREATOR
Maak uw eigen spellen
AMI021 ƒ 149,50/Bfr. 2999

ELVIRA, MISTRESS OF DARKNESS
Het beroemde adventure met Elvira in de hoofdrol.
Zie ook Hoog Spel 3, pag 42
AMI022 ƒ 99,00/Bfr. 1999

MIG 29 FULCRUM
De vluchtsimulator waar iedereen op gewacht heeft
AMI023 ƒ 99,00/Bfr. 1999

QUEST FOR GLORY 2
Sierra, zie Hoog Spel 3 pag. 33
Nu ook voor Amiga, 1Mb RAM vereist!
AMI024 ƒ 139,50/Bfr. 2799

LEISURE SUIT LARRY
Alle drie adventures in één
Zie ook pagina 17
1 Mb RAM vereist!
AMI025 ƒ 149,50/Bfr 2999

AMIGA SUPER SIERRA AANBIEDING

AMI026 Colonel's Bequest
AMI027 Codename: Iceman
AMI028 Conquest of Camelot
1 Mb RAM vereist
Per stuk ƒ 59,50/Bfr. 1199
Per set van drie:
ƒ 150,00/Bfr. 3000

GODS
Het nieuwe BITMAP Brothers spel
Zie recensie pag 28
AMI029 ƒ 89,50/Bfr. 1899

SUPER MONACO GP
Zie recensie pag 44
AMI03D ƒ 79,50/Bfr 1799

TURRICAN 2
Zie recensie pag. 39
AMI031 ƒ 79,50/Bfr. 1799

HILL STREET BLUES
Zie recensie pag. 18
AMI032 ƒ 89,50/Bfr. 1899

SPECIALE SERVICE VOOR HOOG SPEL LEZERS

Bent u op zoek naar speciale software en kunt u deze nergens vinden? Bel, fax of schrijf ons even en wij zullen onze uiterst best doen het programma voor u te verkrijgen!
Fax: 020-6120053
Tel: 020-6756888
di. t/m vr. 10.00 - 12.00 / 13.00 - 15.00 uur.

ATARI ST

F19 STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsim;
Hoog Spel 1 pag. 16
ST001 ƒ 99,00/Bfr. 1999

POWERMONGER
Zie recensie Hoog Spel 3 pag. 5
ST003 ƒ 99,00/Bfr. 1999

GODS
Het nieuwe Bitmap
Brothers spel
Zie recensie pag. 28
ST014 ƒ 89,50/Bfr. 1899

HILL STREET BLUES
Zie recensie pag. 18
ST016 ƒ 89,50/Bfr. 1899

FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Lucasfilm WOII vluchtsimulator
ST017 ƒ 89,50/Bfr. 1899

SUPER MONACO GP
Zie recensie pag. 44
ST018 ƒ 79,50/Bfr. 1599

LET OP! Alle ST software op dubbelzijdige disks en in KLEUR!

C64

CHIP'S CHALLENGE
Waanzinnig doolhofspel, zie recensie pag. 42
COM003 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
COM004 disk ƒ 55,00/Bfr. 1099

USS JOHN YOUNG
Actie en simulatie op een kruiser. Nederlandse versie
COM005 cass ƒ 25,00/Bfr. 499
COM006 disk ƒ 35,00/Bfr. 699

ROBOCOP 2
Zie recensie Hoog Spel 3, pag. 34
COM008 ROM ƒ 79,95/Bfr. 1599

SHADOW OF THE BEAST
Prachtig, op de Amiga, nu ook voor C64. Zie recensie pag. 41.
COM009 ROM ƒ 79,95/Bfr. 1599

LAST NINJA 3
Het ultieme Ninja spel
COM011 cass ƒ 49,50/Bfr. 999
COM012 disk ƒ 59,50/Bfr. 1199

SUPER MONACO GP
Zie recensie pag. 44
COM013 cass ƒ 35,00/Bfr. 699
COM014 disk ƒ 49,50/Bfr. 999

ULTIMA VI
Nu reeds klassiek RPG
COM015 disk ƒ 89,50/Bfr. 1899

TURRICAN 2
Zie recensie pag. 39
COM016 cass ƒ 35,00/Bfr. 699
COM017 disk ƒ 49,50/Bfr. 999

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spelen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onze rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s).
LET OP! Voor België: zendt een Eurocheque voor het juiste bedrag in Bfr.

HOOG SPEL 1
Spellen: Anarchy, Apprentice, Centurion, Chip's Revenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Gauntlet, Hoyle's Book of Games 2, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Nuclear War, Operation Stealth, Oriental Games, PGA Tour Golf, Player Manager, Powerboat USA, Pro Tennis Tour, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Silent Assault, Simeo's Quest, Tracon II, Treasure Trap.

Naast de vaste rubrieken onder meer artikelen over de Atari Lynx, tien jaar adventures van Sierra On-Line en de Powercade een gokhalkast voor thuis.

HOOG SPEL 2
Spellen: Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Dragonflight, Electrocop, Future Wars, Gold of the Aztecs, The Immortal, Ishido, James Pond, Klax, Kwirk, Legend of Faerghail, Lord of the Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Murder, Nightbreed, Over the Net, Plotting, Ports of Call, Projectyle, Revenge of the Gator, Rogue Trooper,

Satan, Secret of Monkey Island, Shadow of the Beast 2, Silent Service 2, The Spy Who Loved Me, Stormlord, Subbuteo, Supremacy, Team Yankee, Tennis Ace, Testdrive III, Thunderforce II, UN Squadron, Wonderboy III en Zoom.

Naast de vaste rubrieken onder meer de Nintendo Game Boy en de C64GS, uniek nieuws over de C65 van Commodore en cartridge software voor de Amiga. Bovendien een historisch overzicht van het fenomeen spelcomputers, een artikel over het gebruik van PC's als spelcomputers en het laatste nieuws over de samenwerking tussen IBM en Sega.

HOOG SPEL 3
Spellen: Badlands, Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Curse? Action, Dark Spyre, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest 5, Lightspeed, Links, M1 Tank?, NARC, Narco Police, Pang, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory 2, Rise of the Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Speedball 2, Spellbound, Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls, Super Skweek, Sword of Sodan, Total Recall, Toyota Celica GT, Turrican, Turbo? Commander, Wonderland, Wrath of the Demon en Z-Out.

Verder een verslag van de CES, een grote computerbeurs in Las Vegas, de adventure tips van Ghlen Lindén en Dr. Sudoke.

NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours:
ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 100,00/Bfr. 2000:
ƒ 12,00/Bfr. 250 kosten
Verzending boven ƒ 100,00/Bfr. 2000:
geen kosten
Verzending onder rembours is alleen mogelijk binnen Nederland.

Zendt of fax nevenstaande bon of kopie naar

Het Betere Spel
Postbus 59269, 1040 KG Amsterdam
fax: 020-120053
Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 5

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen indien de problemen worden veroorzaakt? Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.
MS-DOS niet laden c.q. correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

Alle prijzen inclusief BTW.
Bestelling kan geschieden via Giro of Eurocheque, bank- of giro rekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in nederlandse guldens (max. ƒ 300,- per cheque) of door overmaking op

van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen.
Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden.
Stuur nooit geld! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.

BESTELBON

Naam: ....
Adres: .... Postcode: ....
Woonplaats: .... Land: ....
Computer: .... MS-DOS A-drive: 3.5"/5.25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. ....Comp....................Bestelnr....................
2. ....Comp....................Bestelnr....................
3. ....Comp....................Bestelnr....................
4. ....Comp....................Bestelnr....................

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.
☐ Graag had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland).

Totaalbedrag van mijn bestelling	ƒ/Bfr. ....
Abonnee korting 10%	ƒ/Bfr. ....
OF	
Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/Bfr. ....
Subtotaal ƒ/Bfr.	
Verzendkosten	ƒ/Bfr. 12,00/250
Rembourskosten	ƒ 12,00
Totaal bedrag	**ƒ/Bfr.** ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 59269, 1040 KG Amsterdam, fax: 020-120053, K.v.K. Amsterdam 222535 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54.75.53.864
Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721520 6427-40

DYNAMIX PRIJSVRAAG

Het einde van onze super prijsvraag is in zicht. In het volgende nummer zullen wij bekend maken wie de gelukkige winnaar of winnares is van die fantastische reis voor twee personen naar Tenerife. Nog even geduld dus! Aangezien de mensen op onze postkamer inmiddels zo gewend zijn geraakt aan de stapels inzendingen voor onze prijsvragen, willen wij deze gewaardeerde medewerkers niet het idee geven dat ze nu helemaal overbodig zijn geworden. Vandaar dat we ook in dit nummer weer een prijsvraag hebben. Hij is ditmaal wel heel erg simpel vinden we zelf, dus wat let u om mee te doen?
Het enige dat u hoeft te doen is het beantwoorden van nevenstaande - belachelijk eenvoudige - vragen.

Als hoofdprijs stellen wij een Sierra of Dynamix spel naar keuze ter beschikking. De winnaars van de eerste tot en met vijfde prijs ontvangen van ons een Sierra spel.

Hier zijn de vragen:

Welk van de volgende spellen is geen adventure?
A. Rise of the Dragon
B. A-10 Tank Killer
C. Heart of China

Wat is de titel van het nieuwste Sierra adventure?
A. Leisure Suit Larry 4
B. King's Quest 4
C. Space Quest 4

Wie is de eigenaar van Dynamix?
A. Broderbund
B. Sierra On-Line
C. Activision

Schrijf uw antwoorden op een briefkaart en zend deze uiterlijk **31 juli 1991** aan:

Hoog Spel
Dynamix prijsvraag
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

P.S. Vergeet niet op uw inzending te vermelden welke computer u bezit en welk Sierra of Dynamix spel u wilt ontvangen wanneer u de hoofdprijs wint.

UITSLAG SUPERPRIJSVRAAG DEEL 2

De winnaars van het tweede deel van onze super prijsvraag zijn bekend. Hieronder volgt de oplossing van dit deel van de prijsvraag, samen met het paginanummer waar het antwoord kon worden gevonden.

1:
In Hoog Spel hebben we de gewoonte om een titel van een spel vooraf te laten gaan door een leesteken. Welk leesteken is dit?
(N.B. we bedoelen het leesteken zelf en niet de naam ervan)

Dit was natuurlijk het teken ' (door de typograaf steevast veranderd in het teken ')

2:
Een "monster-hit" van Ocean? (10, 3, 11, 5)

Nightbreed - the Interactive Movie (Pag. 34/35)

3:
Wat is de achternaam van de Amerikaan die zo'n belangrijke rol in het ontstaan van videospellen speelde? (8)

Bushnell (Pag. 15) N.B. Gelukkig vroegen we niet naar zijn voornaam want dat is natuurlijk Nolan en niet David, zoals ten onrechte werd beweerd.

4:
Welk Amerikaans softwarehuis ontwikkelt ook spellen voor de Atari Lynx? (4)

Epyx (Pag. 32)

5:
Wat is de nationaliteit van de duivel? (6)

Spaans (Pag. 52)

6:
Welke religie hangt de speelse Chinese monnik aan? (7)

Taoïsme (Pag. 22) N.B. Ook het antwoord Taoïstische hebben wij in onze onmetelijke vriendelijkheid goedgekeurd.

7:
Wat is de achternaam van de bevelhebber die het opneemt tegen een Russische overmacht? (7)

Brannon (Pag. 6)

8:
Van welke auto worden per jaar slechts 500 exemplaren gebouwd? (11, 6)

Lamborghini Diablo (Pag. 40)

9:
Welk volk vereerde de god Quetzalcoatl? (7)

Azteken (Pag. 54)

10:
De naam van een vermiste tovenaarsleerling. (6)

Dunric (Pag. 58)

And the winners are.....

Hoofdprijs, Atari Lynx
Marc Polman, Klimmen

1e Prijs, ƒ 250,00 software
Rob Kluters, Zoeterwoude

2e Prijs, ƒ 100,00 software
J. Hoogland, Hallum (Aardige poging overigens om 10 kaarten in te sturen. We dachten even dat ons databaasje in een 'endless loop' was terechtgekomen. U vindt het toch niet erg dat wij negen kaarten terzijde hebben gelegd?)

3e t/m 10e prijs, een spel
Jos Kayser, 2e Exloërmond
O. Uijdert, Lelystad
Rudy Truyens, Brasschaat-België
L. Lancel, Merksem-België
J. van Es, Utrecht
Erik Bottenberg, Oudijk
Eddie Vandebrierie, Wielsbeke - België
Walfred Bol, Klundert

11e t/m 25e prijs, T-shirt
M. Bom, Delft
Tom Gielkens, Kontich - België
Michiel Pekelharing, Uithoorn
Armand Goes, Groenekan
Niels v.d. Meiden, Nieuwerkerk a/d IJssel
Bjorn Schrader, Doesburg
Marc Arvoux, Aalst - België
M. Roeleveld, Haarlem
Wouter Lammers, Leiden
M. v.d. Beek, Maartensdijk
Bob Terling en Wageningen
P. Janssen, Ottersum
M.O. Smit, Norg
Hugo Minis, Maastricht
Raymond Zeilstra, Amsterdam

UITSLAG SUBBUTEO WEDSTRIJD

JURYRAPPORT
Oef! Dat viel niet mee. Eerlijk gezegd hadden we ons niet gerealiseerd hoeveel woorden er uit "Subbuteo" en "Archimpo" zijn te vormen. Alle inzenders kunnen zich echter troosten met de gedachte dat het nakijken van de inzendingen ons minstens zoveel tijd heeft gekost als u aan het vervaardigen heeft besteed!

Het grootste aantal woorden werd gevormd door mevrouw van Ingelgem, namelijk meer dan 1100! Maar de andere prijswinnaars hoeven zich ook niet te schamen met inzendingen van tussen de 600 en 900 woorden.
Een paar inzendingen verdienen een speciale vermelding. Zo zond de heer van Onzen een lijst met ruim 3000 woorden. We waren namelijk vergeten te vermelden dat alleen Nederlandse woorden mochten worden gevormd. Na het schrappen van de Engelse, Duitse en Franse woorden bleven er toch nog zo'n 850 goede Nederlandse (leen)woorden over. Deze tomeloze werklust willen we niet onbeloond laten. Vandaar dat de heer van Onzen naast het Subbuteo spel ook nog een computerspel tegemoet kan zien.
Ook opvallend waren de inzendingen van Jasper de Groot en Christiaan van Marle. Foei toch, heren! Christiaan van Marle zond namelijk een fotokopie in van de lijst van Jasper de Groot. Deze laatste was echter weer zo gemeen een dag te wachten en met inzenden en er stiekem nog snel een paar woorden bij te schrijven. Het lijkt ons daarom heel schappelijk om deze beide inzenders een Subbuteo spel te laten delen.

Bij het controleren van de inzendingen zijn meervoudsvormen eindigend op 's (b.v. auto's) en samentrekkingen als tom-pouce door de jury afgekeurd. Wel toegelaten zijn woorden met accenten, zoals maïs en dergelijke.

Wij danken iedereen die dagen (of nachten) heeft geploeterd zeer hartelijk voor hun moeite en we beloven in de toekomst wat minder arbeidsintensieve wedstrijden te bedenken.

De namen van de winnaars zijn:

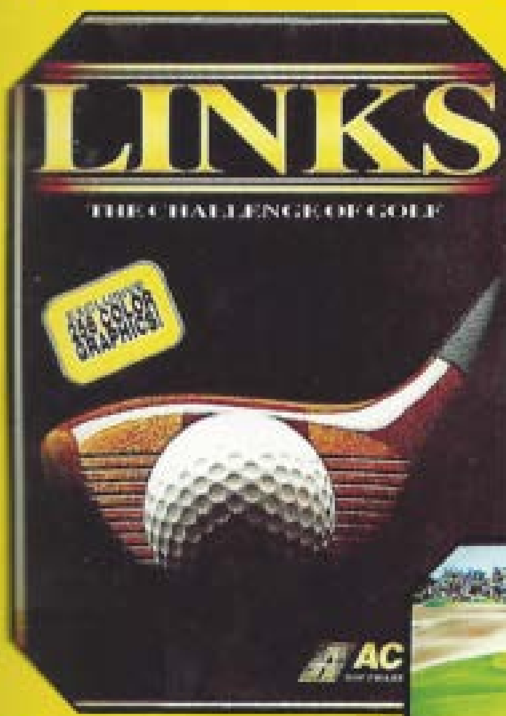
Subbuteo Grandstand Edition
Mevr. Hilde van Ingelgem, Merksem - België

De winnaars van de 1e t/m 6e prijs zijn:
Mark Doomaert, Turnhout - België
Ton van Onzen, Zoetermeer
Christiaan van Marle en Jasper de Groot, Driehuis
G.J. Marell, Landgraaf
Michiel van Doorn, Hoogkarspel
Mevr. I. Jongsma, Amsterdam

Alle prijswinnaars hebben inmiddels persoonlijk bericht en de door hun gewonnen prijs ontvangen. Wij wensen iedereen veel plezier met de door hen gewonnen prijs.

N.B. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.

IT'S GOT TO BE GOOD TO BE GOLD !



LINKS™

De ultieme golfsimulatie. Realistische weergave van terrein en omgeving.

- Volledig aan de speler aan te passen wat betreft lichaamshouding, stand van de voeten, etc.
- Oefenen van het putten, op de driving range en chipping.
- "instand replay" optie
- RealSound: kwinkelerende vogeltjes, het geluid van de slag, bemoedigende opmerkingen van de caddy
- datadiskettes met nieuwe holes apart verkrijgbaar

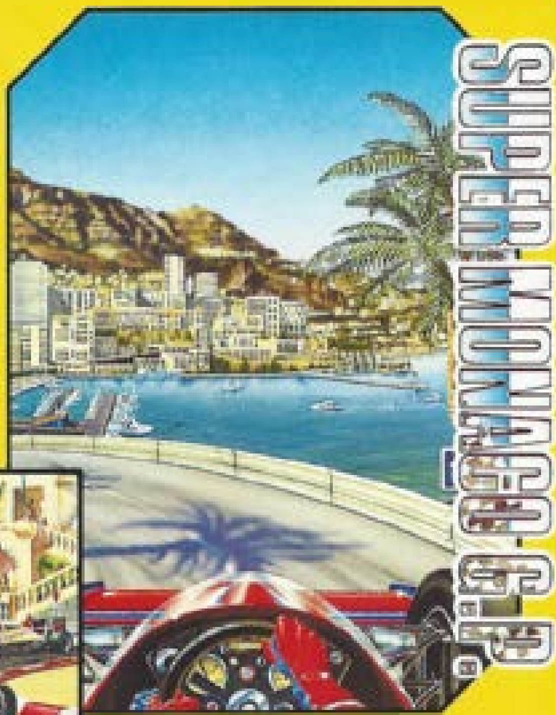


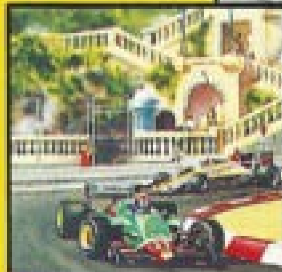
Leverbaar voor MS-DOS 256k VGA

ACCESS™ Software Incorporated

SUPER MONACO GRAND PRIX™

Trap 'm op z'n staart en scheur met gillende banden door de bocht....de lucht van smeulend rubber! Super Monaco G.P., het eerste levensechte race spel. Neem plaats achter het stuur van de nieuwste bolide en race over de meest veeleisende race circuits ter wereld!





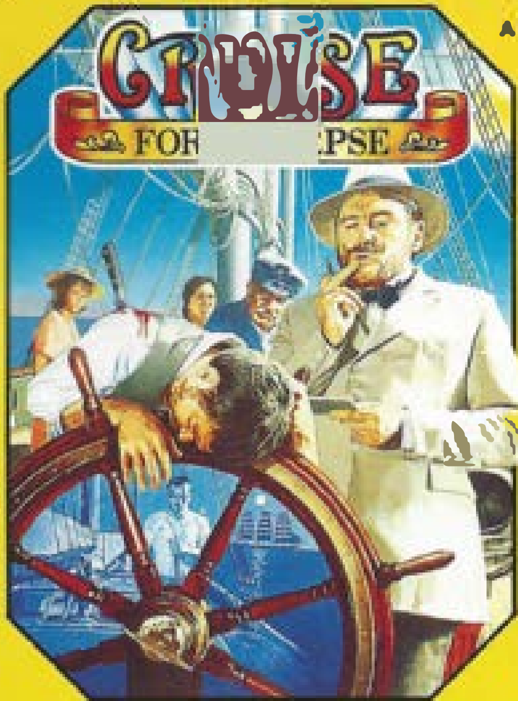
Leverbaar voor: C64, Amiga en Atari ST





SEGA™

CRUISE FOR A CORPSE™



Als inspecteur Raoul Dusentier bent u uitgenodigd voor een romantische cruise op de Middellandse Zee. Maar u bent nog niet aan boord of uw gastheer wordt vermoord! U gaat op onderzoek uit....

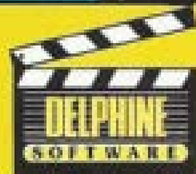
- Nieuwste Cinématique adventure
- Verbeterde "Wijs & Klik" bediening
- Nog betere graphics dan Operation Stealth
- Speciale 256 kleuren VGA versie

- Ondersteunt AdLib en Roland muziekkaarten.

Leverbaar voor Amiga, Atari ST en MS-DOS





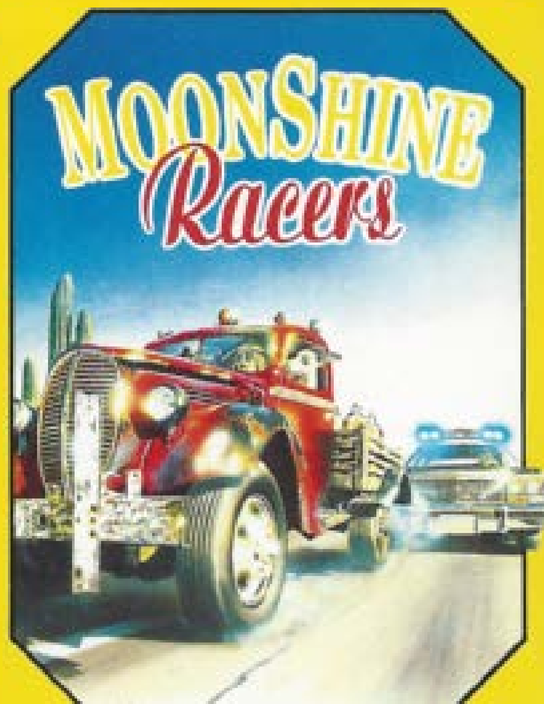


MOONSHINE RACERS

Race met Ike en Billy Joe over de snelweg. U moet uw vrachtje illegaal gestookte drank op tijd bij de klanten afleveren. Maar Sheriff Sam hete adem voelt u al in uw nek. De eerste wegversperring duikt op.....

- Snel scrollende achtervolgings-simulatie
- Rust uw hotrod uit met turbo-aanjagers en de nieuwste snufjes
- Kijk uit voor mede-weggebruikers
- Gebruik uw radioscanner om op de hoogte te blijven
- Uitgebreide kaart met alle wegen en radarposten

Leverbaar voor: Amiga, Atari ST en MS-DOS



MILLENNIUM

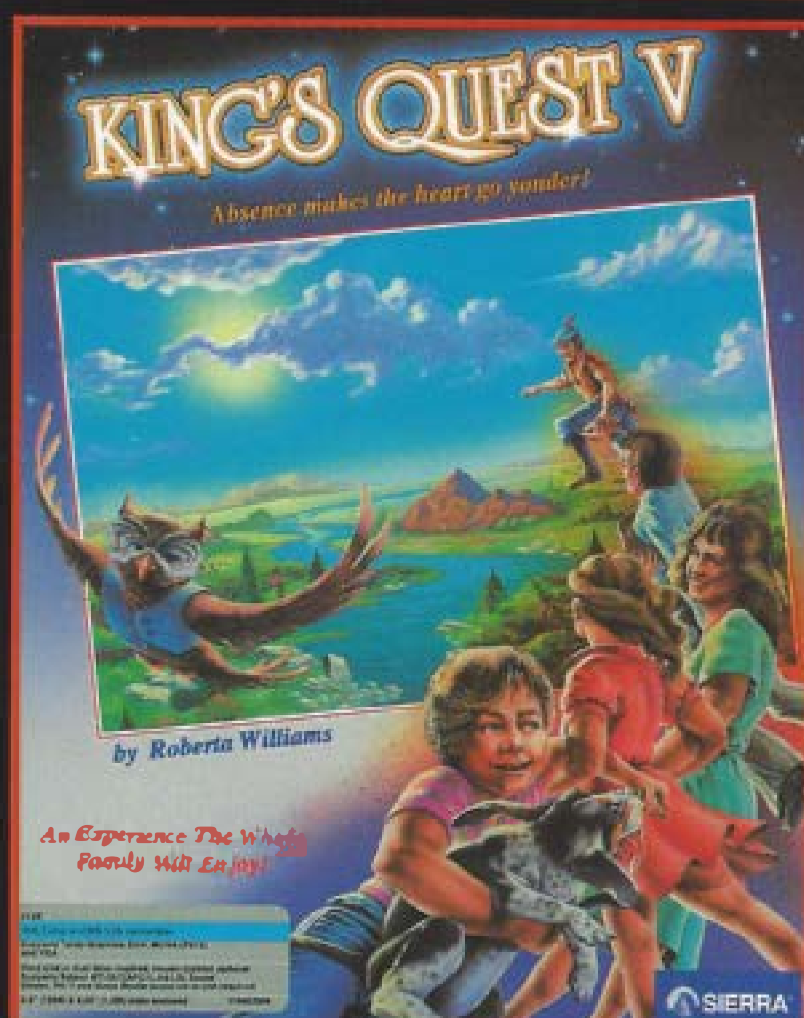


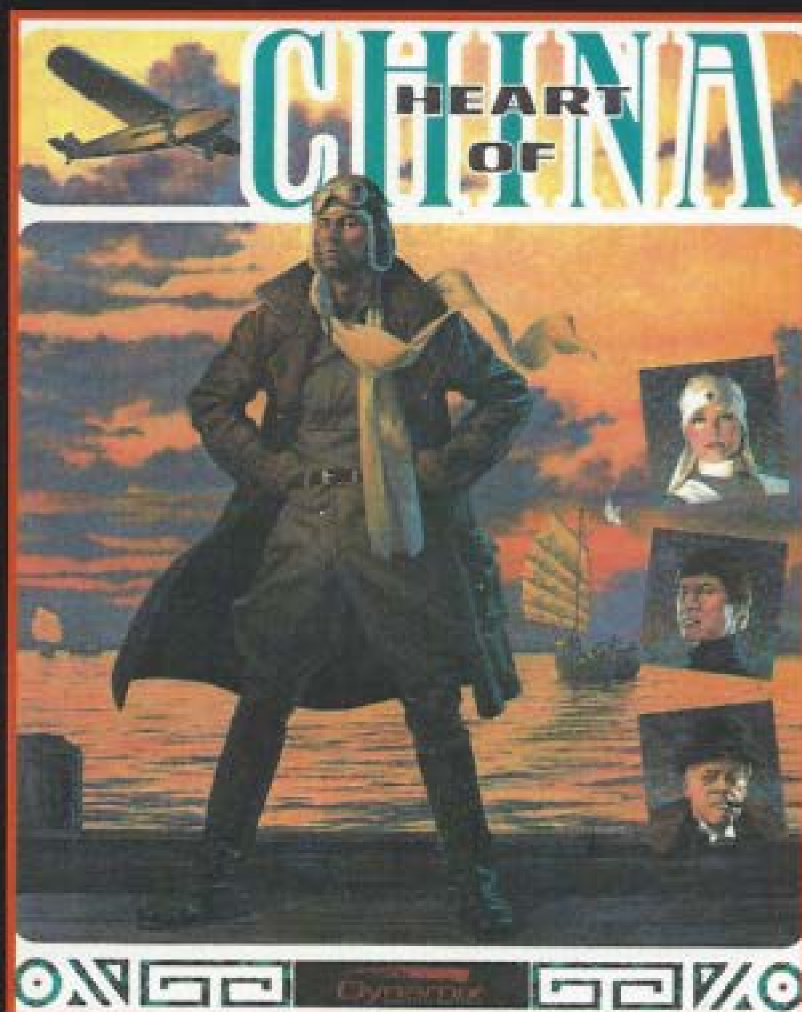
Distributie Nederland: HomeSoft, Küppersweg 63, 2031EB Haarlem. Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Distributie België: TSD, Küppersweg 65, 2031EB Haarlem. Tel: 023-319273 Fax: 023-310400

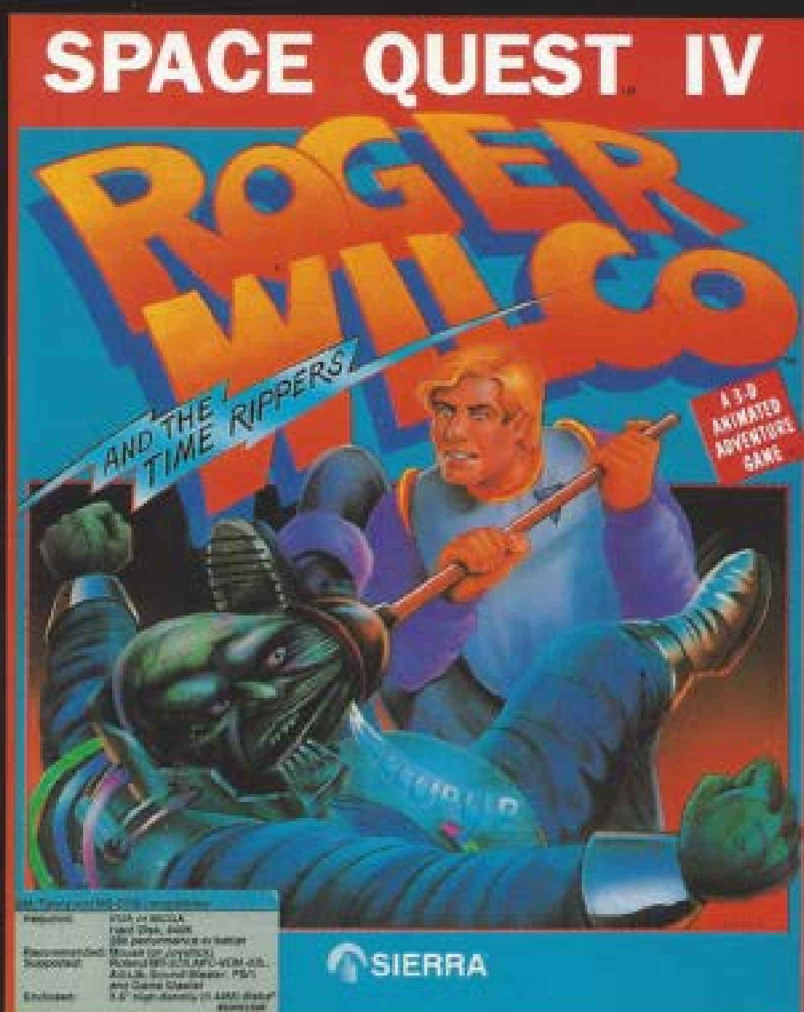
Schermfoto's worden gebruikt ter illustratie. De kwaliteit van de graphics is afhankelijk van het gebruikte systeem en kan afwijken van het hier getoonde.

'N AVONTUURLIJKE WERELD











Distributie Nederland: HomeSoft, Küppersweg 63, 2031EB Haarlem. Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Distributie België: TSD, Küppersweg 65, 2031EB Haarlem. Tel: 023-319273 Fax: 023-310400